no.577
1998年 12/1
アミューズメント通信
DECEMBER 1, 1998

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2―2―1 八千代ビル ☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

2001年春のオープンをめざし

USJ建設着工

銀行グループによる1,200億円融資も決まる

㈱ユー・エス・ジェイ(本社大阪、土崎敏夫社長)は十月二十八日、二〇〇一年春オープンに向けて本格的な映画のテーマパーク「ユニバーサル・スタジオ・ジャパン」(USJ)の起工式を行なった。

当日は地鎮祭、起工式、祝典が行なわれ関係者ら約千名が出席した。地鎮祭で米国ユニバーサルスタジオ社のロン・メイヤー社長は、「ユニバーサルのユニークなエンターテイメントが日本に紹介されることになり大変喜ばしい。USJは世界中からあらゆる世代の人々を引きつけるだろう」と挨拶した。

「ユニバーサル・スタジオ・ジャパン」の完成予想模型から

起工式では人気俳優のアーノルド・シュワルツネッガーも交え、関係者によるくい打ちが行なわれた。同氏は祝典にも出席し、映画「ターミネーター」でのロボットとともに登場、「ハリウッドが大阪に来る。USJは世界の人々を楽しませる施設で、アトラクションの中でも『ターミネーター2・3D』が最高だ」などと話し、最後に「アイル・ビー・バック」と「ターミネーター」でのセリフで締めくくり会場を盛り上げた。

ロン・メイヤー氏

土崎敏夫USJ社長

またUSJの創作顧問ともなっているスティーブン・スピルバーグ監督のビデオメッセージも映し出され、同氏は「世界で最も映画を愛し世界中の映画を受け入れている日本の皆さんに、私の映画がアトラクションとして紹介されることは光栄だ」と述べた。また土崎社長は、「計画どおり着工にこぎつけ、二〇〇一年春には予定どおりオープンできるだろう。大人から子どもまで幅広い年齢層に楽しまれるテーマパークとなることを確信している」と挨拶した。

またUSJの完成予想模型も披露された。これは九十六分の一の精巧なもので、大きさは九×七㍍。五十四ヘクタール(うちパーク部分三十九ヘクタール)に設置される、USJだけの三種類を含む計十八種類のアトラクションなど各種施設の配置を初めて立体的に示した(アトラクションなど各種施設については本紙第570号参照)。

USJは〝国際集客都市〟をめざす大阪市の中核施設として、総事業費千七百億円をかけて建設するもので、市の第三セクターである㈱ユー・エス・ジェイが運営。初年度入園者八百万人を見込み、開園四年目で単年度黒字、六年目で累積赤字解消をめざしている。

なお総事業費千七百億円のうち千三百億円を金融機関から調達することになっている。起工式の時点ではその融資の話し合いがまとまっていなかったが、十一月初めに日本開発銀行と住友、三和、大和、富士の都市銀行四行が計約八百億円以上をプロジェクト融資することで合意。残り約四百億円は他の都市銀行や近畿の地方銀行など二十-三十行に融資を求め、調整している。

またUSJの玄関口となるJR桜島線の新駅前約五万平方㍍は、大阪市とJR西日本が主体となってホテルや商業施設などを誘致した開発事業を進めるが、これもまだ調整中で駅前施設はUSJオープンには間に合わない状況となっている。この事業に住友商事と三和銀行の両グループが参加することになっており、現在、ホテルのみが二〇〇一年夏に開設予定と決まり、シネマコンプレックスや飲食店などが入る予定の複合商業施設やその他の施設については再検討することになった。

USJを含む関連施設の建設で約七万人の雇用を生み出すとのこと。

なおUSJはリピーター確保のため二年ごとに約百億円ずつ投資し、アトラクションなどを新設していく計画になっているが、この資金調達も課題とされている。

風俗営業の許可申請添付書類

略歴書と診断書不要に

改正総理府令を公布、11月1日施行

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律(風営法)の改正に伴い、許可申請書の添付書類等に関する総理府令が改正され、十月八日に公布された。これにより、これまで風俗営業の許可申請に必要とされた添付書類のうち、①最近五年間の略歴を記載した書面と、②法第四条第一項第四号に掲げる者に該当しない旨の医師の診断書は必要なくなった。

略歴書と医師の診断書は、個人の場合総理府令第一条第四号で削除された。法人の場合は同第五号で役員について個人と同様に必要とされていたが、これも削除された。選任する管理者については同第六号で同様に必要とされていたが、削除された。風俗営業の相続手続きで必要とされた略歴書も削除された。

公布された改正総理府令のうち、第一条第四号(個人の添付書類)関係と、第一条第五号(法人の添付書類)関係の条文(抄)は次のとおり。

第一条第四号イ中「最近五年間の略歴を記載した書面及び」を削り、同号ニを削り、同号ホ中「ニ」を「ハ」に改め、同号中ホをニとし、(以下略)

同条第五号ロ中「、ハ及びニ」を「及びハ」に改め、(以下略)

これまで必要とされていたこれらの添付書類は、許可申請者や申請する法人の役員、選任する管理者らについて、法第四条第一項に定める「人的欠格事由」があるかどうかを審査するための資料の一部と考えられてきた。そして、こうした添付書類に虚偽の記載をして提出した者に対して罰則まで定められている。

しかし、今回の法改正に伴う総理府令の改正により、少なくとも略歴書と医師の診断書は必要なくなった。このことに関して総理府は何らの説明をしていない。単に改正総理府令を公布しただけである。

略歴書と医師の診断書を必要としないという改正規定は、改正総理府令附則により十一月一日から施行されている。なお住民票の写し、誓約書、市町村長の証明書などはこれまでどおり、添付書類として提出することが義務付けられており、風営法手続きは基本的に変化していない。

鎌倉シネマワールド

3年余で閉鎖に

松竹が不採算部門を整理

松竹㈱(本社東京、大谷信義社長)は十一月十日、テーマパーク「鎌倉シネマワールド」(神奈川県鎌倉市)を十二月十五日の営業を最後に閉鎖すると発表した。入場者が激減し、赤字体質からの脱却が困難と判断したもので、同社では最大の不採算事業を整理し業績回復を図ることになる。

「鎌倉シネマワールド」は松竹の創立百周年記念事業の一環として、九五年十月十日にオープンした映画をテーマとしたテーマパーク。松竹の大船撮影所(敷地八万八千平方㍍)内の二万五千平方㍍に、三階建ての建物内と屋上(延べ床面積約二万八千平方㍍)を使用。一階が日本映画、二階がアメリカンシネマ、三階がフューチャーの各ゾーンとし、各種アトラクション、ゲーム場などを設けた。そのほとんどが㈱エム・アンド・ティ(M&T)などに運営を委託されている。

入園料と利用料が必要で、開業直後は月平均十七万人が訪れたが、今年は月平均四万人まで落ち込み、回復の見込みがないことが明らかとなった。

松竹ではシネマワールドに百億円以上を投資しているが、二年目には早くも九億円の赤字となり、三年目の九八年二月期では約十七億円の経常赤字とふくらみ、存続が危ぶまれていた。このため他社への譲渡も検討されたが、実現しなかった。

開発メーカー倒産

アイマックスも

業務用では写真シール機

民間の信用調査機関調べによると、㈱アイマックス(東京都大田区西蒲田、今成一雄社長)が二回目不渡りを出し、十一月六日に銀行取引停止となった。負債二十四億円。

九〇年二月設立の家庭用TVゲームソフトメーカーで、九四年から業務用を販売、九六年には写真シール機「なんでもシール委員会」を開発した。ゲームスクールのアイマックスアカデミーは九六年開校。

九五年五月期売上高は二十五億二千六百万円だったが、九八年五月期には約十七億円まで減少、業績を悪化させていた。

ゲームスクールの生徒約八十人については、デジタルエンタテインメントアカデミーが受け入れを表明している。

ナムコ、中間決算

業務用国内が伸び悩み

家庭用は続伸、通期予想は下方修正

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は十一月十日、九月中間決算を発表、増収減益となった。通期（単独と連結）業績予想は下方修正した。

九月中間期の売上高は前年同期比一一・七%増の五百五十八億七千四百万円、経常利益は七・八%減の三十六億七千五百万円、中間利益は一〇・一%減の二十億八千六百万円となった。

部門別売上高は、業務用が前年同期比一・一%減の百一億二千二百万円、家庭用が四四・八%増の百三十六億五千九百万円、オペレーション収入が二・三%増の三百三億五千三百万円、ロイヤリティ収入が一四七・四%増の十七億三千九百万円。

うち輸出は業務用が一〇・五%増の三十三億二千五百万円、家庭用が一一九・七%増の八十三億二千四百万円、ロイヤリティ収入が一七五・六%増の十六億九千七百万円となっている。輸出比率は前年同期と比べ九・一ポイント伸ばし二三・九%となった。

業務用では「タイムクライシス2」を四月から六千台出荷するヒットとなった。海外で伸ばしたが、国内は景気後退で伸び悩んだ。家庭用はPS用ゲームソフト「鉄拳3」を継続出荷、累計三百五十万枚に達したほか、「ワールドスタジアム2」など出荷した。家庭用の輸出は大幅増となった。

オペレーション部門では、都市型テーマパークでのアトラクションを加え、屋内型遊園地「ナムコワンダーパーク」港北店など、「ワンダーパーク」計六店、「ワンダーシティ」計五店と本格化させた。九月末でテーマパーク二ヵ所、直営ゲーム場四百七十一店、売上歩率方式のレベニューシェアが千百四十ヵ所ある。

既存店での売り上げ減を新規出店でカバーした。

ロイヤリティ収入の急増は、家庭用「鉄拳3」の生産、販売を米国家庭用子会社、ナムコ・ホームテック社に許諾したことによる。

海外オペレーションでは、まず米国でチャプター・イレブンに基づく再構築を八月に終え、テナント賃貸料の大幅値下げに成功した。直営店は北米三百三十二店、欧州十一店、東南アジア十一店。

映画・映像部門では、①米国シーグラフ98で二年連続して複数入選した、②CGアニメ「ゼビウス」を製作中である、③日活の「キリコの風景」が好調だった、としている。

下半期は業務用で「ガンメンウォーズ」など、家庭用で「リッジレーサー・タイプ4」など期待作を出荷するほか、さらに直営ゲーム場を増やす（通期で五十店）。しかし厳しい市場環境下にある上、家庭用「鉄拳3」の欧州出荷を上半期に繰り上げたこと、また業務用市場が厳しい環境にあることから、通期業績予想を下方修正することになった。

修正後の九九年三月期（単独）の売上高は千九十億円（五月の当初予想では千百七十億円）、経常利益は五十億円（百億円）、当期利益は二十八億円（五十五億円）と見込まれることになった。

修正後の同連結業績予想では、売上高が千四百九十億円（千五百六十億円）、経常利益が六十九億円（百二十億円）、最終利益が三十六億円（六十二億円）となった。

コナミ、中間決算

大幅な増収減益

通期売上高を上方修正

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は十一月十二日、九月中間決算を発表、大幅な増収減益となった。通期業績予想のうち売上高、営業利益を上方修正した。

九月中間期の売上高は前年同期比二二・四%増の三百八十億二千四百万円、経常利益は六・九%増の二十五億九千九百万円、中間利益は四二・二%減の十三億千四百万円となった。

部門別売上高は、CS（家庭用ゲームソフト）が三七・七%増の百九十一億千五百万円、AM（業務用TVゲーム機）が五二・五%減の二十一億九千七百万円、GM（業務用メダルゲーム機など）が四・二%増の六十一億九千九百万円、PS（パチンコシステム）が一七八・四%増の六十一億二千五百万円、CP（キャラクターグッズ）が三二・五%減の二十億九千五百万円、AO（オペレーション収入）が七五・一%増の二十億八千四百万円、その他が二五・〇%増の二億五千五百万円。

輸出はCSが九・二%増の五十億二千五百万円、AMが六一・五%減の十億三千百万円、GMが一一三・一%増の八億七千八百万円、CPが一億四千八百万円の計七十億七千八百万円。輸出比率は一八・六%（前年同期二四・八%）と六・二ポイント減らした。

CS事業ではPS用「メタルギアソリッド」など幅広いジャンルに新作を投入し、質の高さ、ラインアップ充実をアピール、内外とも伸ばした。

AM事業は市場をリードする新作がなく後退したが、「ダンスダンスレボリューション」は大いに期待されている。GM事業では九七年十二月以来「ビートマニア」シリーズが大きく貢献した。豪州向けTVスロットマシンのノックダウン生産用部材輸出は九月にスタートした。PS事業ではパチンコ機用液晶画面のほか、今期からパチスロ機完成品を出荷、伸ばした。

CP事業は専門の「こなみるく」を八店オープンした。十一月には電子トイを出荷する。AO事業では和歌山など直営店を三店新設、名古屋と熊本で一括レンタル店をオープンした。九月末で直営、合弁合わせて十六店となった。

法人税・住民税約十三億円（前年同期一千万円）があり、中間利益は大幅減となった。

九九年三月期業績予想については、下半期に業務用TVゲーム機など売り上げの落ち込みがあるものの、国内家庭用ゲームソフトや、業務用の音楽シミュレーションゲーム機が好調で、売上高と営業利益が当初見通しを上回るもよう。しかし株式評価損と為替差損などあり、経常利益と当期利益は当初予想どおりとしている。

修正後の九九年三月期の売上高は八百八十億円（五月の当初予想では八百六十億円）、経常利益は八十億円、当期利益は四十五億円と予想されている。

同じく連結決算の予想では売上高が千十億円（千億円）、経常利益が百十億円、最終利益が五十億円と見込まれている。

ラウンドワン、中間決算

6店増やし増益

マイレージ制を4月導入

㈱ラウンドワン（本社大阪府堺市、杉野公彦社長）は十一月九日、九月中間期決算を発表。直営店を六店増やし増収増益となった。通期の業績予想は修正していない。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ二六・五%増の四十五億七千四百万円、経常利益は七・七%増の七億三千九百万円、中間利益は一五・二%増の四億四千六百万円となった。

部門別売上高は、ボウリング収入が五〇・〇%増の二十四億六千四百万円、ゲーム場収入が一六・二%増の十九億二千二百万円、その他施設収入が五七・七%増の一億八千四百万円、フランチャイズ（FC）店への設備販売が九八・五%減の二百万円。

直営店は五月に尼崎店、六月に姫路店、千種店、七月に柏店、奈良店、八月に東大阪店の計六店を増設し、十八店となった。いずれもボウリング場とゲーム場を合わせた施設となっている。FC店は現在ゲーム場のみで四店しかない。

同社では四月から、新規顧客の開拓とリピート客の獲得を目的に、ポイント加算カードを使う「マイレージキャンペーン」を開始しており、既存店でも売り上げを回復するなど効果があったとしている。ポイントカードを持つ会員は九月末現在で六十九万人。同社では二ヵ月ごとに会報を送付したり、これに合わせたTV広告を行なうなどし、その効果が業績に反映されたとのこと。

特許・実用新案 出願公告・公開 （10月15日～31日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

十月二十二日＝「船形玩具及びこれを用いたレースゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2812330、9-162745。「ダイスゲーム装置」、サミー㈱（東京）、2813847、4-224476。「ゲーム装置」、コナミ㈱（兵庫）、2814357、7-55227。「景品獲得ゲーム機」、同、2814365、7-240469。

十月二十七日＝「スロットマシン」、㈱シグマ（東京）、2815587、63-201702。同、サミー㈱（東京）、2816509、3-346700。同、㈱オリンピア（東京）、2816546、8-224689。「遊戯用車両」、㈱鈴鹿サーキットランド（三重）、2816683、63-167741。

十月三十日＝「疑似体験遊戯装置」、カヤバ工業㈱（東京）、2818245、2-71217。「図柄組合わせ遊技機用の情報マーク化式回転図柄可変表示装置」、㈱ニューギン（愛知）、2819222、5-95424。

実用新案登録（旧）

十月二十二日＝「動物模型及び射撃ゲーム機」、㈱ナムコ（東京）、2583281、5-53373。

十月二十七日＝「テレビゲーム機」、任天堂㈱（京都）、2583878、9-6365。

登録実用新案

十月二十三日＝「遊技装置」、李籍雄（大阪）、3053235。「異種景品払出装置」、㈱トーゴ（東京）、3053246。

特許出願公開

十月二十日＝「ゲーム装置」、日本サーボ㈱（東京）、10-277255。「ジャックポット払い出し装置を共有するメダルゲーム機」、㈱タイトー（東京）、10-277256。「景品払出しゲーム機のシャッタ装置」、同、10-277258。「ホッパー装置」、㈱北斗（群馬）、10-277257。「占い装置」、辰巳電子工業㈱（奈良）、10-277259。「ゲーム装置」、㈱エヌエムケイ（東京）、10-277260。「画像合成装置及びこれを用いた仮想体験装置」、㈱ナムコ（東京）、10-277261。「ビデオゲーム装置およびプログラムを格納した記録媒体」、㈱エニックス（東京）、10-277262。「エンジン模擬音発生装置」、ヤマハ発動機㈱（静岡）、10-277263。「コントローラ及びコントローラ用拡張ユニット」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、10-277264。「ゲーム装置」、同、10-277266。「ゲーム機用操作装置」、アルプス電気㈱（東京）、10-277265。「座席端末操作装置及び方法」、ソニー㈱（東京）、10-277267。「テキスト画像表示方法、及びコンピュータプログラムを記録した機械読取り可能な記録媒体」、コナミ㈱（兵庫）、10-277268(請)。「電子玩具」、大平技研工業㈱（岐阜）、10-277269。「シューティング麻雀（カード）ゲーム装置」、土出明正（兵庫）、10-277270(請)。

十月二十七日＝「二投式競馬ルーレットゲーム」、石毛文雄（千葉）、10-286341。「スロットマシン」、㈱エース電研（東京）、10-286342。「メダル投下形プッシャマシンのメダル払い出し機構」、㈱タイトー（東京）、10-286378。「メダル投下形プッシャマシンのメダル払い出し駆動機構」、同、10-286379。「通信対戦ゲームシステム」、松下電器産業㈱（大阪）、10-286380。「画像生成方法、ゲーム装置及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、10-286381。

JAMMA、理事会

今回も通産省3名出席

正会員資格を確めず入会審査も

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、中山隼雄会長）は十月二十一日、JAMMA会議室で第四十九回理事会を開き、「健全化を阻害する機械基準」の大幅改正など決めた。代理三名を含む理事十七名と監事三名が出席したほか、通産省・産業機械課から三名出席した。今回から業界プレスは傍聴取材できないことが確認された。

七月十五日の理事会で部会・委員会再編案が承認された際に、業界プレスがこれまで長年行なってきた傍聴取材を禁止し、理事会直後に記者発表することも原案に含まれていた。このため、アミューズメント通信社は理事会傍聴取材を締め出すとの決定を撤回するよう、八月二十八日付で申し入れた。この申し入れの要旨は、できるだけ現場取材することで正しい報道ができること、これまでの傍聴取材で不適切なことがなかったことなど示し、傍聴取材禁止には合理的な理由がなく、また何ら示されていないので撤回するべきというもの。

これを受けて理事会で諮ったところ、AM通信社の申し入れ内容はまったくそのとおりで迷惑をかけた、この点について会長からもよく謝っておくよう申し伝えがあった、と高橋和治専務は理事会後の記者会見で述べている。同氏によると理事会で、傍聴取材を遠慮してもらうことが「正式に決まった」としている。

高橋氏によると、公益法人になったにもかかわらず傍聴取材の是否を明らかにしなかったJAMMAがそもそも混乱の原因となっている。しかし公益法人では理事会の傍聴取材を認めているところはない。また理事会で意見が分かれる案件を討議する場合、傍聴取材があると反対意見など述べづらくなる、との意見があった（だれの意見かは不明）。通産省役人の話の内容でもオフレコ部分が含まれている場合があるので、そういう点も考慮しなければならない。理事会終了後に記者発表するので取材拒否には当たらない、としている。

申し入れには、業者団体だが法人格を得るためには公益法人設立しかないという、法制上の問題（「法人に関する抜本的法改革」の対象になっている）も指摘されていたが、これについてはまったく考慮されなかったようだ。

会員の入会申し込みが二件あり、正会員として㈱彩京（本社東京、丹羽潤一社長）の入会が承認された。もう一社の㈱ブロッコリー（本社東京、木谷高明社長）も正会員として入会を申し込んでいたが、正会員の資格がない（AM機の製造または販売をしていない）ことから、賛助会員として入会を承認することになった。

高橋専務は記者発表で説明していないが、定款第五条の会員資格に従って入会申し込みを受け付けるべきだったが、正会員の資格を満たさないのに正会員として入会申し込みを受け付けたらしい。またこの件に関連して、定款で正会員の資格を定めているなら、（もっと枠を広げるべく）定款を改正したらいい、という意見もあったもようだ。正会員資格がなく正会員になっている例はいくつかあるが、それらに関する検討も行なわれていないもよう。

高橋専務は記者発表で触れていないが、正会員で四月に㈱エース電研が退会、また七月に㈱フェアリー、九月に信水貿易が退会している。また賛助会員のうち米国WMSインダストリーズ社については、子会社のミッドウェーゲームズ社が会員資格を引き継いだが、これを同じ賛助会員のアタリゲームズ社と合同で一社扱いとしたことにより、退会扱いとなった。これで現在の正会員数は七十社、賛助会員数は三十八社となった。

前回理事会で「政策部会」を設けたが、「政策会議」と改称、理事会と各部会の中間に位置付けるとともに、橘正裕理事をメンバーに加えることになった。これは会長の指示に基づくものとされており、政策会議はおおむね二ヵ月に一回開き、協会運営に関わる理事会検討事項をすべて審議するとのこと。副会長三名と理事四名で構成する。

「健全化を阻害する機械基準」を大幅に改正、これに伴いこれまで公表して来なかった「倫理基準」なども改正した。同基準はもともと、ゲーミング機を使用した賭博犯罪を防止するなどを目的として定められているもので、その趣旨も大幅に変更した（**本号8めん以下に掲載**）。

通産省を通じて支払われる補助金の対象事業として、業界間国際交流が掲げられており、九九年度では台湾の業者団体との交流費用二百八十九万円が予算化されている、との報告があった。またJETROが行なう海外経済調査に関して、九九年度はインドのAM産業調査を依頼することが了承された。

AMショーは九月開催でなく十月開催を希望しているが、会場となる東京ビッグサイトには十月に四日間の空きがないことから、九九年は九月九―十二日、二〇〇〇年は九月二十一―二十四日開催で了承された。二〇〇一年も九月になる予定。なおこれでいくと、二〇〇〇年にはAMOAエキスポと日程が重なるが、これについては何も高橋専務は説明していない。

以上のほか九九年十二月までのJAMMAの総会（静岡県掛川市で五月十八日開催）、理事会、三協会新年会（東京のホテルオークラで一月八日開催）などのスケジュールが決まった。

またAMショーでのチャリティオークションの売上げは百二十八万円で全額を寄付すること、五月総会で承認した定款変更が通産省に認可されたことなどが報告された。

タイトー、中間決算

さらに減収減益

家庭用のみ大きく伸びる

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は十一月十二日、九月中間期決算を発表、減収減益となった。通期業績予想の下方修正は十月九日に発表済み（本紙第575号参照）。

九月中間期の売上高は前年同期比一〇・三%減の三百五十億四千三百万円、経常利益は三九・七%減の六億千三百万円、中間利益は五一・一%と大幅減益になった。

部門別売上高は、業務用AM機が三六・九%減の三十二億九百万円、業務用カラオケが三九・一%減の六億八千八百万円、家庭用ゲームソフトが一二七・三%増の十三億六千三百万円、マルチメディア（家庭用カラオケ）が六九・六%減の二億二千百万円、オペレーション収入が六・二%減の二百四十二億三千九百万円、その他が二三・一%増の八億二千百万円。

輸出は業務用AM機が五四・三%減の一億三千八百万円、家庭用ゲームソフトが一〇〇%増の七百万円、その他が二七八・一%増の三億八千二百万円で、計五億二千九百万円。輸出比率は一・七%（前年同期一・二%）とわずかしかない。

オペレーション部門では「タイトーステーション」新宿店、浅草店、「セイタイトー」柏店など新設したが、既存店での収入ダウンをカバーするに至らなかった。これはゲーム場を取り巻く環境が悪化しているためで、業務用AM機販売でも大きく影響した。

業務用カラオケでは「X2000」シリーズに背景を加える「13GX-2060」など追加したが伸ばすに至らなかった。マルチメディアは一段と減らした。

家庭用ゲームソフトでは、PS用「電車でGO！」、「パズルボブル」シリーズが根強い人気で伸ばしてきた。

売り上げ減に加え、在庫処分損と株式評価損を計上した結果、大幅減益となった。

下半期では十月に「タイトーステーション」スペイン坂店、仙台を開設するなど、オペレーション部門を活発化させる。業務用AM機では「タイトーGネット」システムの出荷を開始した。家庭用では「電車でGO！2」を十二月に出荷する。

JAPEA、懇談会

「おのころ」視察

山田会長「かってない不況」

全日本遊園施設協会（JAPEA、本部東京、山田三郎会長）は十一月五日、兵庫・淡路で「平成十年度会員懇談会」を行なった。

これは毎年この時期に開く恒例の行事で、今年も前回同様、意見を交換する懇談会は開かず、「淡路ワールドパークONOKORO」の視察が中心となり、これに十七名が参加。夜に開いた有馬温泉での懇親会には三十一名が出席した。会費は宿泊費を含め一名一万二千円、二人目以上は二万四千円。翌日は希望者による第三十一回JAPEAゴルフコンペおよび観光視察（いずれも参加費一名一万円）が行なわれた。

遊園地の視察では、同園を委託運営している㈱神戸ポートピアランド・おのころ事業部の菊地隆俊総括マネージャーから、リニューアルされた同園の内容などについて説明を聞いた。

夜の懇親会で山田会長は、「これまでレジャー産業は、他の産業が不景気な時でも危機感はそう強くなかったが、ここ数年来の不況の波は遊園施設業界にも着実に押し寄せてきている。私も長い間この業界にいるが、今まで体験したことがないような悪い状況に陥っている。私たちは互いに元気づけ助け合いながら、渾身の力を振り絞ってこの状況を乗り切っていかなければならない」と挨拶した。

この後、山田數夫副会長が乾杯の音頭をとり宴に入った。宴半ばに恒例のオークションが行なわれた。これは出席会員が持ち寄った品物を競売にかけるもので、今回の売上げは八万八千円となった。売上金はプールし、まとめて日本赤十字を通じ寄付する。最後に会沢敏晶副会長が中締めを行なった。

JAPEA遊園地視察での記念撮影（上）と懇親会でのオークション風景

アジアAMショー小間数

さらに「最終決定」

JAMMAが十二月四―六日、中国・上海で催す「アジアAMショー98」の出展社と小間数は、華立電子の出展取り消しにより八月初め十九社百六十五小間と最終決定していたが、さらに調整し十月には十九社百六十八小間と「最終決定」したことが明らかになった。

これは米国AAMAの三小間を五小間に、香港ワイリー・ビデオ社の一小間を二小間に、計三小間増やしたことによる。

前回シンガポールでの二十四社百七十六小間と比べ、出展規模は五社八小間分減少している。

長崎県協、定期総会
会費は据え置き
風営法についての質疑も

長崎県アミューズメント施設営業者協会（事務局佐世保市、島田武会長、会員十六社）は十月十五日、長崎市内のセントヒル長崎で第十八回定期総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には全会員とオブザーバーを含め二十六名が出席。また県警など関係団体から八名が来ひんとして出席した。

平成十年度事業報告案、決算案、十一年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち予算案の中で、AOU会費が一社一万円に値上げされたが、同協会員の会費は据え置きとし、協会運営に支障を来たす状態になった時に値上げを検討することで了承された。また事業計画の中で「ゲームの日」には昨年同様、景品を寄贈することになった（寄贈先は長崎市に任せる）。

来ひんとして県警生活安全対策課の北村秀明係長は改正風営法の主な内容を、水野尾三夫係長は八号許可の変更届けなど、宮田直忠係長と少年課の河内野達夫課長補佐は少年非行についてそれぞれ話をした。このほか県暴力団追放県民会議の岩永隆一氏、県生涯学習課の辰田幸敏主事からも挨拶があった。

来ひんとの質疑応答も行なわれ、その中で年少者の入場時間制限の緩和を要望したのに対し、県警は「今回の風営法改正の対象になっていないので要望として受け止めておく」と答えた。このほかゲーム場での両替機の金銭を狙った事件が起きているので、注意してほしいとの話もあった。

長崎県協第18回定期総会（10月15日）のようす

スペースショット事故で
建設省注意文書
JAPEAは会員らに配布

スペースワールド（北九州市）で八月二十九日、米国S&S社製「スペースショット」の客席を支える四本のワイヤのうち一本が切れて落下し、乗っていた十二人が腰の骨を折るなど重軽傷を負うという事故が発生した。

この事故に関し建設省は建築指導課長名で八月三十一日、JAPEAに対し「同様の事故の再発を防止するため、同種の遊戯施設については当面、『遊戯施設の維持及び運行の管理に関する基準』（昭和五十二年五月二十七日付通達）により、空圧装置、主索等客席部分の落下防止のために重要な装置を重点とした点検整備及び適切な運行管理の徹底に努めるよう」求める文書に、同遊園施設を設置している全国九ヵ所の遊園地リストを添付して送った。

JAPEAではこれを受けて九月四日、同文書を添付して会員に、「今回の事故を含め昨年暮れから遊戯施設の事故が多発し、関係各方面に大きな影響を与えているのは誠に残念」とした上で「今回の『スペースショット』を含めて各遊戯施設の安全対策および事故対策訓練などに努力されるよう」求める要請文を送り、遊園地オーナー側にもこれらについて知らせるよう求めた。

なおJAPEAでは、遊園施設の運行管理者や運転者らを対象にした「遊戯施設安全管理講習会」を今年も十一月十二日、よみうりランド（東京）で開催し、とくに安全管理の徹底を強調したほか、制御システムなどの技術講習も行なった。

AOUなどが
ゲームの日企画
プレイヤーアンケートも実施

AOU、JAMMA、NSAの三協会によるゲームの日実行委員会（内田博委員長）は、今年も十一月二十三日を「ゲームの日」とし、各種イベントの基本的な実施要領を作成した。これは八月三十日の会合で最終的な内容を決めたもので、その後具体的な作業を進めるとともに、実際にイベントを行なうAOUの会員各協会に協力を求めている。

「ゲームの日」は今回で四回目となり、目的は「地域社会とのコミュニケーションを深め、AM業界の健全性、先進性、文化性をアピールし、業界の社会的認知の向上と理解の促進を図る」というもの。同委員会による企画内容は次のとおり。

①タレントの佐藤藍子を起用したポスターを二万枚作成。全国九千店のAM店舗の内外に掲示するよう求め、十月上旬に三協会の会員に送付した。ポスターにはイベント開催のPRと、普段ゲーム場へ来ることができない障害者などを対象にした「アミューズメント・ラブ・エイド」も昨年同様実施することなどが記されている。

②店舗来場者へのプレゼント用キーホルダーを五万個作成、百個セット一万五千円で販売。これは佐藤藍子が描いたイラストをデザインしたもの。

③「ゲームの日」に立てる細長いのぼりを作成、一セット五千円で販売。

④来場者アンケート調査の用紙五十万枚を作成、イベント会場などで配布する。回答者の中から抽選で旅行券や商品券、テレホンカードなどをプレゼントする。うちテレホンカードは同タレント写真を使ったもので、当初は抽選の賞品として作成する予定だったが、イベントでの記念品にも使うことになり、一枚千円、百五十枚単位で販売。

⑤AM機の無料プレイチケットをアンケート用紙に添付する。

このほか協力企業のホームページや一般紙、雑誌などへのPR広告掲載なども予定している。

これを受けてAOUの会員協会では独自にイベント実施に向け作業を進めているが、実施しない協会もある。

今年の「ゲームの日」ポスターから

論潮
不況の側面

業務用TVゲーム機でよほどの人気作でない限り、ゲームソフトはそう長くオペレーションインカムを保てないことが知られている。「ライフサイクルが短くなった」と言われるように、インカムを保つ期間も次第に短かくなっているが、低いなりに長持ちするゲームソフトもある。

実際のロケーションでは新作ソフトや新しいゲーム機が投入され、これに伴い人気の衰えたものが姿を消すことになる。こうして一定の売り上げが維持されると考えられてきたが、昨年四月の消費税率アップなどを引き金に、ロケーション収入は一斉に下降し始めている、と多くのオペレーターが指摘する。そして新作を仕入れる勢いが一段と弱まった。

このため売り上げが少ない、効率のよくない既存店を閉じ、代わりに新しい店をオープンすることによって、オペレーション収入を維持する傾向が強まっている。しかし新規開店のコストは大きい割に、オープン効果は一年ほどしか保てないと言う。新しい店でさえ、ゲームソフトと同じように「ライフサイクルが短かくなった」と言われるのである。もちろんリニューアルでも同じことで、内装業者が儲かるにすぎない。

新規オープン、リニューアルでも収入を維持できないとしたら、もちろん客に対する挨拶など接客態度を画一的に改良したところで、ほとんど効果を上げないことは言うまでもない。

古くからのオペレーターによれば、オペレーション収入は八〇%ぐらいまで立地条件によっている。売り上げのよいゲーム機などの早期仕入れ、客が楽しめる環境づくりなど、オペレーターのできることは二〇%ぐらいしかないとの見方である。

それはそうだが、風営法で不合理な規制を受けたり、消費税を転嫁できないことなどについて、本当にオペレーターは何もできないということなのだろうか。ここには大きな疑問が横たわっている。

ゲーム機用景品で
偽「シャネル」も
愛知県警岡崎署が摘発

愛知県警岡崎署などは十月二十三日、偽のブランド品をゲーム機用景品に使っていた名古屋市名東区のオペレーター会社と、そこに住む同社社長（五八）を、商標法違反の疑いで書類送検したことを明らかにした。

警察の調べによると、同社は愛知県豊田市、安城市でゲーム場を経営しているほか、ゲーム機用景品を韓国から輸入販売している。同社ゲーム場で、有名ブランド「シャネル」の商標の入った偽物のイヤリング、ライターなどを遊技の結果客に提供しているのを岡崎署が発見した。自宅などから同様のコピー品が約四百五十個見つかった。同社は五年前から一個二、三百円で輸入していたとされている。

愛知県警では中村署が九二年八月に、有名キャラクターを使った偽物景品「ゴマちゃんぬいぐるみ」事件を摘発したことがある。今回の事件に関し愛知県協では、詳しい事実が判明し次第、問題の業者について明確な対応を決めたいとしている。

コナミ「DDR」で
ネット上に高得点
キャンペーン中は認定書も

コナミはTVリズムアクションゲーム機「ダンスダンスレボリューション」出荷に伴い、インターネット上にハイスコアの記録を掲載していく「インターネット・ランキング」を十一月二十六日から開始することにした。

一千万点以上だとプレイヤーは、ゲーム終了時に表示されるスコアとパスワードを、コナミのDDRホームページ画面に入力することにより、このランキングに参加することができる。

このランキング実施に伴い、同社では来年一月三十日までキャンペーンを行ない、期間中の上位入賞者には認定書など発行を予定している。なお期間終了後もランキングは継続される。

同ゲームは九月のAMショーで披露された後、十一月十八日出荷前にも同社ロケなどで先行してロケテストされた。

コナミDDRホームページは次のとおり。

http://www.konami.co.jp/am/ddr

「インターネットランキング」キャンペーン用シールから

人事異動

ユウビス（10月27日）専務、松木洋介アトラス専務▽取締役、原野直也アトラス社長

コナミ（12月1日）管理本部総務部長、稲富英利

ドキドキ。

NAOMI™

ゲームの表現力が、ここから変わる。新しいビジネスが、ここから始まる。
みんなに、ときめきを。これからのCGボード「NAOMI」。

NAOMIパートナー企業：株式会社エイティング/ライジング、株式会社カプコン、株式会社ケイブ、株式会社彩京、サミー株式会社、株式会社ジャレコ、株式会社セガ・エンタープライゼス、テクモ株式会社、株式会社トレジャー、株式会社ビスコ、ビデオシステム株式会社（以上50音順）※11/11現在

お問い合わせ先：株式会社セガ・エンタープライゼス 東京都大田区糀谷2-12-14 tel.03-5737-7546

SEGA™

L.A. MACHINEGUNS RAGE OF THE MACHINES™

L.A.マシンガンズ

街、海、そして地底で、迫り来る敵を撃ち倒せ。

スピード感あふれる空中戦！振動が伝わる弾数無制限の連射式マシンガン！
明快なゲーム内容と破壊のダイナミズムが生み出す、かつて無い爽快感。

MODEL3

デラックスタイプ
1,302mm(W) 2,587.5mm(D) 2,245mm(H)
350kg AC100V 484W 50インチプロジェクションTV

スタンダードタイプ
764.5mm(W) 1,406.5mm(D) 1,975mm(H)
215kg AC100V 304W 29インチモニター

©SEGA 1998

Magical Truck Adventure

マジカル・トロッコ・アドベンチャー™

2人の協力が楽しい冒険活劇！

手こぎトロッコをこいで進み、次々に起こる障害をジャンプや片輪走行でクリアしていく新タイプの体感アクションゲーム。時空間を自在に移動する不思議な石をめぐって、少年少女の冒険が今、はじまる！

ペダルを踏むと片輪走行！
2人で踏むとジャンプ！！

レバーが上下に動く。
速くこぐとスピードアップ！

©SEGA 1998

1,170mm(W) 2,450mm(D) 2,280mm(H) 396kg AC100V 452W 50インチプロジェクションTV

迫力のNEWマシンが勢揃い!!

壮絶なガンシューティングが生まれ変わる！

THE HOUSE OF THE DEAD 2

ザ・ハウス オブ ザ・デッド2

©SEGA 1996,1998

1つの街を舞台に、次々に襲いかかる敵を撃ち倒していく「ガンシューティングゲーム」。全部で6つのステージには前作を大幅に上回る分岐のシチュエーションを実現。中世的な街並みや、ヴェネツィア風の水路などバリエーションにとんだシーンが満載。

スーパーデラックスタイプ
1,270(W)×2,460(D)×2,164(H)mm 402kg
AC100V 533W 50インチプロジェクションTV

デラックスタイプ
1,140(W)×1,646(D)×2,254(H)mm 242kg
AC100V 303W 50インチプロジェクションTV

アップライトタイプ
800(W)×890(D)×2,072(H)mm 192kg
AC100V 221W 29インモニター

STAR WARS TRILOGY ARCADE

スターウォーズ・トリロジー・アーケード

MODEL3

あの名場面が、大迫力のCGとサウンドで甦る。

緻密に再現されたメカの数々。迫力の演出を誰もが楽しめる操作性。圧倒的なオーケストラサウンドと効果音。
映画「スターウォーズ」3部作の名場面をリアルに体験できる3Dシューティングゲーム。

1,174(W)×2,450(D)×2,243(H)mm 388kg
AC100V 630W 50インチプロジェクションTV

株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社3号館	東京都大田区東糀谷2-12-14	電話03(5737)7539（国内販売部）
		電話03(5737)7541（AM関連機器販売部）
		電話03(5737)7544（アミューズメント海外事業本部）
		電話03(5737)7523（アミューズメント施設事業本部）
		電話03(5737)7528（アミューズメントテーマパーク事業部）
札幌支店	札幌市豊平区豊平五条3-2-34	電話011(841)0248（代表）
関西支店	大阪府豊中市豊南町東2-5-3	電話06(334)5336（代表）
九州支店	福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5	電話092(452)6843（代表）
名古屋販売	愛知県名古屋市名東区社が丘1-804	電話052(702)3003（代表）

セガのインターネット・ホームページ「SEGAエンターテイメント・ユニバース」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE
http://www.sega.co.jp/

JAMMA

メダルゲームとTVゲームの「機械基準」改正、緩和

倫理部会の改正案を理事会で承認、施行日は未定

JAMMAは十月二十一日に開いた第四十九回理事会で、「健全化を阻害する機械基準」とその「運用規定」などの改正案を承認した。

この「基準」はもともとギャンブル機対策として作成された「賭博機械排除のための基準」(八二年)が基になっており、その後「健全化を阻害する娯楽機械防止の機械基準」(八六年)に引き継がれた。これらはいわゆるメダルゲーム機のみに関する基準だったが、卑猥や暴力表現のあるTVゲーム機も〝公序良俗に反する〟機械として加えた現行「基準」に九一年改正された。

今回の改正は倫理部会(金沢義秋部会長)が担当し、「最近の社会情勢、とくに青少年不良化の防止・抑制の動きなどから現行基準が時代の進展に合わなくなってきたことや、従来基準の表現内容があいまいなこと」から今年七月から三回の部会を経て改正案を作成、同理事会に提出したもの。「基準」とその「運用規程」、TVゲーム機についての「倫理審査判定基準」の三部構成となっている。

それによると、メダルゲーム機の「子ども用」の制限をなくすなど全体的に緩和された内容になり、主な改正点は次のとおり。

現行での機械審査の判定は承認するかしないかのどちらかだが、新たに「条件付き承認」を追加する。これはTVゲーム機で暴力や卑猥などの表現があっても、十八歳以上の使用に問題がないと倫理部会が判断したものは「十八歳未満使用禁止」のラベルを貼付すれば使用を認めるというもの。TVゲーム機の審査手数料は一件三千円となっている。

ラベルはこのほか「届出済み」、「承認済み」があり、計三種類に分け審査機種と届出機種を明確に区別する。

また「大人用」と「子ども用」に分けているメダルゲーム機を一本化し、「子ども用」の最大払い出し枚数などの制限を撤廃する。さらに現行では認めていない硬貨投入式は2ウェイ方式でペイアウトスイッチを備えていれば認める。なおラベルの価格は、メダル投入口一ヵ所につき百円で上限を千円に改定する。

審査は倫理部会の中の倫理審査委員会が行なうが、同委員会で結論が出なかった場合に備えて、最終審査をする「倫理審査判定委員会」を新設する。

なおJAMMA会員は自社製品および会員以外のメーカー製品も含め、取り扱おうとする製品について、メダルゲーム機はすべて、TVゲーム機は会員が同基準に抵触すると判断した製品のみ、倫理部会に届け出ることが義務づけられている。同基準に違反した場合は倫理部会長が注意を促し、改善が見られない時は理事会で審議し除名することもありうる。また承認を受けてオペレートされた製品が問題となった場合は、JAMMAがその責を負うことになるものと思われる。

新基準などの施行日は未定で、JAMMAでは「倫理審査判定基準」については「内容を少し変更することもありうる」としている。以下に新基準案などの全文を掲載。

「健全化を阻害する機械基準」の改正について

一、改正の経緯

JAMMAは、協会設立以来一貫して健全娯楽産業の確立に努め、JAMMA発足間もない昭和五十七年五月に「賭博機械の排除のための基準」を策定した。

その後、現行基準である「健全化を阻害する機械基準」に名称を改正し、この時、従前のメダルゲーム機のみを対象とした基準を廃し、テレビゲーム機映像表現の審査制度を導入した。この基準は、社会問題化していた卑猥な映像表現を有するゲーム機の適正化等、健全化の推進に一定の成果を上げ、現在に至っている。

しかし、最近の社会情勢、特に青少年の不良化防止・抑制方針などから現行基準が時代の進展にあわなくなってきたこと、基準の内容の表現が曖昧なこと等、早急に基準の改正を行うことが要請されていた。

このため、倫理部会(部会長:金沢義秋副会長)は、基準を全面的に見直し、数次に亘る審議を行い平成十年十月の倫理部会において承認されたものである。

二、今回の主な改正点

(1) 倫理審査制度の充実

①これまで二段階だった審査の判定結果を三段階に分け、i承認、ii条件付き承認(十八才未満使用禁止)、iii不承認とした。

②「倫理審査委員会」で結論が出なかった場合に備え、「倫理審査判定委員会」を新たに付置したこと。

③これまで、表示ラベルはメダルゲーム機と同一のものを使用していたが、「届出済み」、「承認済」、「十八才未満使用禁止」ラベルの三段階に分類、審査機種と届出機種の明確化を図ったこと。

「健全化を阻害する機械基準」に基づく「審査」及び「届出」制度の概要

㈳日本アミューズメントマシン工業協会

①審査申請・届出
②倫理部会へ付託
③審査結果の報告
④結果通知・ラベル発行

●倫理部会は「機械基準」、「運用規程」及び「判定基準」に基づき、審査の実施、又は届出内容の確認を行う。

倫理部会

●JAMMAは倫理部会の決定に基づき、審査結果、又は届出確認の通知を行うとともに、手数料の受領を確認した上で表示ラベルを発行する。

《審査結果の種別》
- 承認
- 条件付き承認(18歳未満使用禁止)
- 不承認

《届出確認通知の種別》
- 受理
- 不受理

製造、販売、又はオペレーションをしようとするもの

●審査申請・届出者は「機械基準」及び「運用規程」に基づきJAMMAへ審査申請・届出を行う。

《審査機種》
- 公序良俗に反する内容を表現するテレビゲーム機
- 卑猥、極度の暴力的、及び極度の残虐的内容を表現するテレビゲーム機

《届出機種》
- メダルゲーム機

《手続き》
- 所定の様式により審査の申請、又は届出。
  (申請、届出用紙はJAMMA事務局に備え、会員の希望により提供する。)
- 審査手数料は1件につき¥3,000。
- 審査申請の際はビデオテープを2本添付のこと。

(2) メダルゲーム登録制度の簡素化

①これまで大人用と子供用に分けていたメダルゲームの種別を一本化し、子供用に規定していた最大払い出し枚数の規制を撤廃した。

また、ペイアウトスイッチの装備があれば、硬貨の投入を認めることとした。(いわゆる2ウェイ方式)

②表示ラベルの単価は、メダル投入口の数に百円を乗じた額を単価とした。(ただし、上限を千円とした。)

(3) 基準の様式

基準の様式を、JIS Z8301「規格票の様式」に合致させた。

倫理審査判定の概要(TVゲーム機)

	暴力または卑猥表現を含むものの青少年の使用に問題がない機械	暴力または卑猥表現を含むものの、18歳以上であれば使用に問題のない機械	18歳以上であっても不適正な表現を含む機械
現行基準	承認(承認済表示ラベルの貼付)	不承認	不承認
改正基準	承認(承認済表示ラベルの貼付)	条件付き承認(ただし18才未満使用禁止ラベル貼付の義務づけ)	不承認

表示ラベルの単価について(メダルゲーム機)

	区別		
現行基準	区別	大人用	・1人から4人用 300円 ・5人以上用 1,000円
		子供用	100円
改正基準	メダル投入口の数に100円を乗じた額(ただし、1,000円を上限とする)		

「健全化を阻害する機械基準」(案)

平成三年五月十三日制定
平成八年七月三十一日改正
平成十年七月九日第一回審議
平成十年十月六日第二回審議
平成十年十月十九日第三回審議

一、目的

「健全化を阻害する機械基準」(以下、機械基準という。)は、㈳日本アミューズメントマシン工業協会(以下、協会という。)が健全で秩序あるアミューズメントマシン産業界の確立のため、公序良俗に反する機械を排除する諸対策推進の運用に活用し、もってアミューズメントマシン産業の振興に資することを目的とする。

二、適用範囲

この機械基準は、業務用アミューズメントマシンのうち、次に規定する機種に適用し、協会会員は、健全化を阻害する機械を日本国内向けに製造、販売及びオペレーションをしてはならない。

1 テレビゲーム機

ビデオ画面を使用し、硬貨又はプリペイドカード(ポストペイドカードを含む。)により業務用としてオペレーションされるもの。

2 メダルゲーム機

メダルイン・メダルアウト方式により業務用としてオペレーションされるもの。

三、定義

この機械基準で用いる主な用語の定義は、次のとおりとする。

1 業務用アミューズメントマシン

主として「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」の第二条第一項第八号に該当する営業で使用される遊技設備。

2 健全化を阻害する機械

四に規定する各機種ごとに掲げられた各条件のいずれか一つ以上に該当するもの、及び協会が公序良俗に反する機械と認めたもの。

四、機種ごとの条件

1 テレビゲーム機

(1) 表現の条件 公序良俗に反する内容を表現するもの、並びに卑猥、極度の暴力的、及び極度の残虐的な内容を表現するもの。

備考:公序良俗に反する内容を表現するもの、並びに卑猥、極度の暴力的及び極度の残虐的な内容の判定は、別に定める「倫理審査判定基準」に基づき協会が行う。

(2) その他の条件 公序良俗に反する機械に容易に改造できる恐れのあるもの。

2 メダルゲーム機

(1) 機能・構造の条件

i メダル投入口並びにメダル払出装置がないもの。

ii 硬貨を投入出来る構造のもの、又はメダルがクレジットされる構造のもの。

ただし、プレイヤーが任意に、かつ、随時に払い出しすることができる払い出しスイッチ(押しボタン)を備えているものは除く。

iii クレジットがスイッチ等の操作により加算され、その枚数がメータ等に記憶される構造のもの。

ただし、健全な機械であって、内部にクレジットサービススイッチを装備したものはこの限りではない。

iv 紙幣などを挿入できる構造のもの。

ただし、構造がメダル貸出機として独立した機能をもち、機械本体と通信をしていないメダルゲーム機間のメダル貸出機(台間メダル貸出機)は除く。

(2) その他の条件 2の(1)の各条件に規定する機械及び公序良俗に反する機械に容易に改造できるおそれのあるもの。

(附則)

1 この機械基準の目的達成のため、運用規程を別途定める。

2 この機械基準は、平成○年○月○日から施行する。

(参考)

一、「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」(関係箇所抜粋)

第一章 総則

第一条(目的)

第一項 この法律は、善良の風俗と清浄な風俗環境を保持し、及び少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止するため、風俗営業及び風俗関連営業等について、営業時間、営業区域等を制限し、及び年少者をこれらの営業所に立ち入らせること等を規制するとともに、風俗営業の健全化に資するため、その業務の適正化を促進する等の措置を講ずることを目的とする。

第二条(用語の意義)

第一項「風俗営業」とは、次の各号のいずれかに該当する営業をいう。

第7号 まあじゃん屋、ぱちんこ屋その他設備を設けて客に射幸心をそそるおそれのある遊技をさせる営業

第8号 スロットマシン、テレビゲーム機その他の遊技設備で本来の用途以外の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができるもの(国家公安委員会規則で定めるものに限る。)を備える店舗その他これに類する区画された施設(旅館業その他の営業の用に供し、又はこれに随伴する施設で政令で定めるものを除く。)において当該遊技設備により客に遊技させる営業(前号に該当する営業を除く。)

二、国家公安委員会規則(関係箇所抜粋)

第三条(国家公安委員会規則で定める遊技設備)

第一項 法第二条第一項第8号の国家公安委員会規則で定める遊技設備は、次に掲げるとおりとする。

第1号 スロットマシンその他遊技の結果が、メダルその他これに類するものの数値により表示される構造を有する遊技施設。

第2号 テレビゲーム機(勝敗を争うことを目的とする遊技をさせる機能を有するもの、又は遊技の結果が、数字、文字、その他の記号によりブラウン管上に表示される機能を有するものに限るものとし、射幸心をそそる遊技の用に供されないことが明らかであるものを除く。)

第3号 フリッパーゲーム機

第4号 前3号に掲げるものの他、遊技の結果が数字、文字、その他記号又は物品により表示される遊技の用に供する遊技施設。ただし、人の身体の力を表示する遊技の用に供するものその他射幸心をそそるおそれがある遊技の用に供されないことが明らかであるものを除く。

第5号 ルーレット台、トランプ及びトランプ台その他ルーレット遊技又はトランプ遊技に類する遊技の用に供する遊技施設。

「健全化を阻害する機械基準」の運用規程(案)

平成三年五月十三日制定
平成十年七月九日第一回審議
平成十年十月六日第二回審議
平成十年十月十九日第三回審議

一、目的

この運用規程は、「健全化を阻害する機械基準」(以下、「機械基準」という。)の運用を円滑に推進し、もって公序良俗に反する機械の排除に資することを目的とする。

二、機械基準の運用組織

機械基準の運用は、㈳日本アミューズメントマシン工業協会(以下、協会という。)の倫理部会が管掌する。

三、運用

1 倫理部会受審及び届出の義務

(1) テレビゲーム機

i 映像、言語及び音声を用いて、卑猥な内容を表現していると疑われるテレビゲーム機は、すべて製造、販売及びオペレーションする前に倫理部会の審査(以下、「倫理審査」という。)を受けなければならない。

ii 極度の暴力的及び残虐的な内容を表現していると疑われるテレビゲーム機は、すべて製造、販売及びオペレーションする前に倫理審査を受けなければならない。

(2) メダルゲーム機

すべて倫理部会に届け出なければならない。

2 倫理審査(テレビゲーム機)

(1) この運用規程の三、1、(1)に定められた倫理審査は、別に定める「倫理審査判定基準」に基づいて実施する。

(2) 倫理審査の申請を

再録　メダルゲーム場運営基準

尊重されるべき
73年12月決定基準とその比較

原　　版 (1973年12月)	JAA・リライト版 (1978年3月)	NAO版 (1982年7月)
本運営基準でいうメダルゲーム場とは、独立した営業区画で、メダルを使用して遊戯を行い、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。 **1　賭博行為の禁止** ⓐ　直接、間接を問わず、取得メダルの財物への交換は一切しない。 ⓑ　前項の規則を、ゲーム場内の最も見易い場所に、掲示する。 **2　宣伝文及び店名の規則** ⓐ　賭博行為であるかのような誤解の生ずる恐れのある宣伝文言は、使用しない。店名についても、同様に配慮する。 **3　取得メダルの預かりの規制** ⓐ　取得メダルに対して、「預かり証」は発行しない。 ⓑ　前項のシステムをゲーム場内に掲示する。 **4　店内照度規準** ⓐ　店内照度は、床面で10ルックス以下にならないよう配慮する。 **5　営業時間** ⓐ　営業時間は、できるかぎり休日の前日を除き、日の出時より午後12時までとする。 **6　18歳未満の者の入場制限** ⓐ　保護者の同伴のない18歳未満の者は、ゲーム場内に、客として立入らせてはならない（ゲームをさせてはならない）。 ⓑ　午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内への立入りを、一切禁止する。 ⓒ　前二項の規則を、ゲーム場内に掲示する。 **7　偽貨対策** ⓐ　偽貨として使用されることを避けるため、ゲーム場で使用するメダルの直径を、30㎜以上とする。30㎜以上とすることが困難な場合には、強磁性体の材質を使用することとする。 ⓑ　前項の完全実施の期限は昭和49年12月31日までとする。 **8　使用後のゲーム機の再販規制** ⓐ　使用後のゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が、古物商の営業許可を得ているものであることとする。 **9　最低営業規模** ⓐ　一つのゲーム場に設置するゲーム機の最低規模を、20台とする。 **10　関係官庁の指導の尊重** ⓐ　営業上の諸問題につき、関係官庁より指導のあったときは、その方向に添うよう、最善の努力をする。 **11　開業届出書類の提出** ⓐ　新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により、所轄警察署に届出をするものとする。	**本運営基準でいうメダルゲーム場とは、メダルを使用して遊戯を行い、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。メダルゲーム場の運営に当っては、関係官庁等の指導を尊重すると共に、少なくとも次に挙げる各項目を厳守しなければならない** **1　賭博行為の禁止** ⓐ　取得メダルの財物への交換など賭博行為と看做される行為は一切しない。 ⓑ　宣伝文言、店名についても賭博行為を連想するようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止しなければならない。 **2　取得メダルの預かりの規制** 取得メダルに対して「預かり証」は発行してはならない。 **3　18歳未満の者の入場制限** ⓐ　保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、ゲーム場内に客として立入らせてはならず、またゲームをさせてはならない。 ⓑ　午後11時以降は18歳未満の者のゲーム場内への立入りを一切禁止する。 **4　偽貨対策としての使用メダルの基準** ゲーム場で使用するメダルは、直径30㎜以上とするか、また強磁性体の材質を使用しなければならない。 **5　店内照度の基準** 店内照度は、床面で10ルックス以下にならないように配慮すること。 **6　営業時間の基準** 営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後12時までとする。 **7　ゲーム機の再販規制** ゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が古物商の営業許可を得ていなければならない。 **8　営業規模の基準** 一つのゲーム場に設置するゲーム機等の最低規模を20台とすること。 **9　開業届出書類の提出** 新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により、所轄警察署に届出をするものとする。 **10　規制項目の掲示** 上記、1のⓐ、2、3のⓐⓑに関しては、ゲーム場で客が最も見やすいところへ掲示しておくこと。	**本基準でいうメダルゲーム場とは、メダルを使用して技術介入性のない遊戯を行い、その結果が同種メダルで還元されるようなメダルゲーム機械（子ども用の単純なゲーム機械を除く）を設置する営業形態のゲーム場をいう。メダルゲーム場の運営は、関係官庁の指導を尊重するとともに、次に掲げる各項目を遵守して行うこととする。** **1　賭博行為の禁止** ⓐ　取得メダルの財物への交換など賭博行為とみなされる行為は一切しない。 ⓑ　宣伝文言、店名についても賭博行為を連想させるようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止するようにする。 **2　取得メダルの預かりの規制** 取得メダルに対して「預り証」を発行しない。 **3　18歳未満の者の制限** ⓐ　保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、メダルゲーム機械で遊戯させないようにする。 ⓑ　午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内への立入を禁止する。 **4　メダルゲーム機械の併設** 一般のコインゲーム場にメダルゲーム機械を併設するときは、できるだけ区画を分けて設置する。 **5　使用メダルの規格** 偽貨対策のため、ゲーム場で使用するメダルは、直径30㎜以上とするか、または強磁性体の材質を使用する。 **6　店内照明** 店内照度は、床面10ルックス以下にならないように配慮する。 **7　営業時間** 営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後12時程度とする。 **8　ゲーム機械の再販** ゲーム機械の再販の際は、取引のどちらか一方が必ず古物商の営業許可を得ていることを要する。 **9　管理責任者** 一つのゲーム場に設置するゲーム機械等の最低規模を20台程度とし、そこに管理責任者を常置する。 **10　届出** 新たにメダルゲーム場を開設するときは、別紙様式により所轄警察署に届出をする。 **11　掲示** 上記1のⓐ、2、3のⓐⓑおよび9に関しては、場内の客が見やすい所にその掲示をする。

偶然の勝負の結果、投入したメダルなどが失なわれたり、何倍にもなり戻ってくるという賭けごと（ギャンブル）機能を持つ自動機械には、スロットマシンなど払い出し機能を備えつけるものから、近年ではクレジット表示にとどまり自動払い出し機能を持たないものまで幅があるが、刑法で規定する賭博に使用される例が後を絶たない。一方、賭博などの問題点を極力解消した上で、これらギャンブル機を設置、運営する「メダルゲーム場」は出現してからすでに二十五年以上経った。

メダルゲーム場が全国的に急増した一九七三年十二月、当時の全日本遊園協会（JAA）の健全娯楽推進委員会（中西昭雄委員長）とメダルゲーム協議会（中村雅哉代表幹事）は、警察庁・防犯課の指導のもとに「メダルゲーム場運営基準」を作成、制定した。この「基準」はメダルゲーム場を正しく運営するための、画期的なガイドラインとなった。

警察庁は全国の警察本部に通達し、メダルゲーム場の正しい運営に理解を示していた。しかし、この「基準」はそれほど守られず、警察庁は業界側にしばしば警告していた。このため全日本遊園協会のオペレーター部会は違法営業撲滅など訴えていたが、子ども用メダルゲーム機とアーケード／メダルゲーム場併設基準の両方が否定された段階で初心に帰り、七八年春に「リライト版」を作成、従来の「基準」より、わずかながら厳しく守っていく方向を打ち出した。

その後全日本遊園協会は八〇年末に解散、日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）が「基準」を引き継いだ。NAOは八二年七月に「基準」を改訂、子ども用メダルゲーム機、併設を容認する方針を示した。この「NAO版」は、当初の「基準」の精神から大幅に後退する内容となっている。

その後、ゲーム場は遊技機賭博、少年非行の温床になるおそれがあるとみなされ、八四年八月、風俗営業として新たに規制対象となった（施行は八五年二月）。新風営法では警察許可の対象として、営業者に対し厳しい規制を課しており、営業所の場所、営業時間についても定めているほか、「メダル等の預り書」発行も法律で禁止している。しかし、十八歳未満の者がメダルゲーム機で遊ぶことについては何ら定めていない。

「メダルゲーム場運営基準」は、この業界が初めて作った自主規制としても大きな意義があるが、未成年がメダルゲーム機で遊ばないよう配慮するという考えなど、今なお尊重すべき内容がある。オペレーター団体はこれらについて検討してよい、と思われている。

行うものは、次の事項を記載した申請書にビデオテープ資料を添えて提出しなければならない。

審査手数料は一件につき三千円とし、協会事務局は手数料の入金を確認した上で審査申請を受理する。

協会事務局は申請用紙を備え、希望する会員に提供する。

ビデオテープ資料は、公序良俗に反する内容、並びに卑猥、極度の暴力的、及び極度の残虐的な内容を表現していると疑われる画像表現をすべて収録した同一内容の2本を提出することとする。

i　申請先（JAMMA会長名）
ii　申請社名、及び申請社代表者氏名（会員代表者氏名）
iii　申請日
iv　審査内容の別（公序良俗に反する内容、並びに卑猥、極度の暴力、及び極度の残虐的な内容の区別）
v　機種名及び形式名
vi　写真又は外観図面（基板の場合は不要）
vii　表示ラベル必要枚数
viii　遊技方法の説明書

(3)　倫理審査の結果は次の通りとし、倫理部会から申請社に通知する。
i　承認（全年齢対象）
ii　条件付き承認（十八才未満使用禁止）
iii　不承認

(4)　審査において不承認の結果となった場合でも、修正の上、再審査を受けることができる。

3　届出（メダルゲーム機）

(1)　1の(2)に定められた倫理部会への届出（以下、「届出」という。）を行うものは、次の事項を記載した届出書を提出しなければならない。

協会事務局は届出用紙を備え、希望する会員に提供する。

i　届出先（JAMMA会長名）
ii　届出社名、及び届出社代表者氏名（会員代表者氏名）
iii　届出日
iv　機種名及び形式名
v　メダル投入口数
vi　写真又は外観図面（基板の場合は不要）
vii　クレジット払い出しスイッチの有無
viii　遊技方法の説明書
ix　当該機種が「機械基準」及び「運用規程」に抵触していないことを証する代表者の誓約書
x　表示ラベル必要枚数

(2)　届出の結果は次の通りとし、倫理部会から届出社に通知する。
i　受理
ii　不受理

(3)　届出内容の確認により不受理の結果となった場合でも、修正の上、再届出を行うことができる。

4　表示ラベル

(1)　2に基づき審査申請を行い承認された機械、及び3に基づき届出を行った機械を製造、販売又はオペレーションしようとする者は、「機械基準」及び「運用規程」に抵触していないことを証するための表示ラベルをそれぞれの機械に貼付しなければならない。

(2)　表示ラベルは、機械本体の前面又は側面の見えやすいところに貼付しなければならない。

(3)　基板又はキットの販売においても、製造者及び販売者の責任において表示ラベルを最終需要者（オペレーションするもの。）に貼付させなければならない。

(4)　表示ラベルは、テレビゲームの審査においては「健承認済」、及び「18才禁」、メダルゲームの届出においては「健届出済」の文言とし、協会の事務局において一連番号のついたものを作成する。

事務局は、審査で承認を受けた申請者、及び届出者に対し、代金納入後に必要枚数の表示ラベルを送付する。

(5)　表示ラベルの単価は、次のとおりとする。

区別		表示ラベルの単価
審査承認機械		300円
届出機械	基板	100円
	メダルゲーム機	メダル投入口数×100円 (1,000円を上限とする)

四、遵守事項

1　協会の会員は、「機械基準」及び「運用規程」を遵守しなければならない。

2　会員が「機械基準」及び「運用規程」に違反した場合には、倫理部会長は注意を促し、最終的には理事会に付議し、除名手続きを取ることが出来る。

五、附則

この運用規程は、平成○年○月○日から施行する。

「倫理審査判定基準」（案）

一、目的

「健全化を阻害する機械基準」の四、1テレビゲーム機の(1)に規定する「公序良俗に反する内容を表現するもの、並びに卑猥、極度の暴力的及び極度の残虐的な内容を表現するもの」を判定するための審査判定基準及び審査の実施について規定する。

二、基本理念

審査に当たっては、アミューズメントマシンは身近かな娯楽として、社会、特に青少年に多大な影響を与えることに鑑み、アミューズメントマシンが健全で秩序ある娯楽を提供するものであるという理念に基づいて審査を行うものとする。

三、審査判定基準

「公序良俗に反する内容を表現するもの、並びに卑猥、極度の暴力的、及び極度の残虐的な内容を表現するもの」とは、実写又はアニメーション等の表現が以下の各基準に該当することである。

なお、表現によっては、十八歳未満へのオペレーションを禁止することを条件に、審査の承認を行う。

また、倫理部会は審査判定基準のガイドラインとなる表現を含むテレビゲーム機を、製造会社の同意を得た上で指定することが出来る。

1　公序良俗に反する内容

社会環境や社会情勢に照らして、倫理部会が公序良俗に反する内容と認めたもの。

2　卑猥な内容

2・1　基本的に社会通念に照らして青少年に適さない性的な表現のもの。

2・2　次の各号に定めるもの。

(1)　隠蔽すべき習慣として認められる性的な事柄、及びそれらを連想させるもの。
(2)　性、及び性に係わる風俗を表現するもの、又は暗示するもの。
(3)　性的感情を刺激するための音声のあるもの。
(4)　(1)～(3)の表現の具体例は、次のとおりとする。
i　下着のない裸体
ii　性器
iii　陰毛
iv　性器具
v　性愛行為及び性的な行為
vi　性器愛撫行為（自慰行為を含む）
vii　排泄行為及び排泄物
viii　i～viiを表す言葉及び暗示させる表現
(5)　その他、倫理部会が卑猥な内容と認めたもの。

3　極度の暴力的及び極度の残虐的な内容

3・1　基本的に社会通念に照らして青少年に適さない暴力的及び残虐的な表現のもの。

3・2　次の各号に定めるもの。

(1)　人間、動物、その他の殺傷画面が刺激的なもの。
(2)　(1)の表現の具体例は、次のとおりとする。
i　銃砲刀剣類などの凶器、自動車等で著しく肉体を損壊する表現。
ii　著しい肉体損壊の状態を表現するもの。
iii　血液及び体液が著しく流出する殺傷表現。
iv　子供や社会的弱者及び無抵抗な動物等を虐待する表現。
v　i～ivを表す言葉、音声及び暗示させる表現。
(3)　その他、倫理部会が極度の暴力的及び残虐的な内容と認めたもの。

四、審査の実施に関する規程

1　審査は、申請を受けた日から最長三週間以内に結果を通知するものとする。

2　「条件付き承認」の判定は十八歳未満の青少年に適さない表現を含むテレビゲーム機に適用する。

3　審査において不承認の結果となった場合でも、修正の上、再審査を受けることができる。

4　倫理審査委員会において審査の結論が出ない場合は、倫理審査判定委員会が結果の判定を行う。

NEO GEO SNK

対戦プレイを熱くする「弾き」操作やダッシュ攻撃等のバリエーション増加！
新剣士も加えて「月華の剣士」第二幕、登場！！

幕末浪漫第二幕 月華の剣士

月に咲く華、散りゆく花

© SNK 1998 TM

高インカムを推進する2つのポイント！

- ●2Dグラフィック技術の粋をこらした超高密度グラフィック！
- ●対戦プレイを加熱する16人の登場キャラクターと、さらに進化した「弾き」操作！

幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～　新登場！

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

本　　社　〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6　TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売部　〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6　TEL.06(339)5588　FAX.06(338)9506
名古屋販売　〒465-0093 愛知県名古屋市名東区一社3-100　TEL.052(702)8522　FAX.052(702)8545
福岡販売　〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊2-4-19　TEL.092(413)6156　FAX.092(413)8740
高松販売　〒760-0066 香川県高松市福岡町2-13-17　TEL.087(823)3371　FAX.087(823)0920
1-6,ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN.　TEL.(81)6-339-5577　FAX.(81)6-338-7175
広島販売　〒731-0138 広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1　TEL.082(871)8317　FAX.082(871)5303
東京販売部　〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)　TEL.03(5275)2737　FAX.03(3222)7422
仙台販売　〒983-0043 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25　TEL.022(284)0191　FAX.022(284)0193
札幌販売　〒007-0848 北海道札幌市東区北48条東15-2-36　TEL.011(752)6364　FAX.011(731)6446

BURORO!!

ライバル店には負けられない！過激なピザ配達レースが始まった！！

RadiKaL BIKERS™

ラジカルバイカーズ

- ●覚えるのはカンタン、でもマスターするには骨のある3つのエリア（初級・中級・上級）と12のコース！
- ●あちこちに隠された奇想天外な21のショートカットコースを見つけよう！
- ●2台の筐体を使っての通信対戦が可能！　●視点変更ボタン付き

仕様
●使用電源 AC100V±10V(50／60Hz)　●消費電力 170W　●寸法 850(全幅)×1000(奥行)×1900(高さ) [mm]　●総重量 150kg
※仕様は、予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

新しい定番ぞくぞく・ネオプライズシリーズ　NEO プライズシリーズ TM

コンパクト・プライズマシンの決定版「ネオミニ」にブラックライト仕様が登場！

NEO MiNi

ネオミニ ブラックライトバージョン

★ブラックライトでグロウ（蛍光タイプ）景品が一層魅力的に！
★キリッとしまったボディカラーで注目度アップ！

仕様
●使用電源 AC100V±10V(50／60Hz)　●消費電力 58W
●寸法 488(全幅)×518(奥行)×784(高さ) [mm]　●総重量 31kg
※仕様は、予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

NEOコミュニケーション シリーズ　NEO コミュニケーション シリーズ TM

ネオプリ うさぎ　ネオプリント・ネオプリントスペシャル

魅力タップリの最新フレームをご紹介！

ネオプリうさぎフレーム

ネオプリマルチカセット 44フレーム

99年を飛躍の年にするために！干支のうさぎがネオプリントに登場！
16連写シングルフレーム撮影、4連写マルチフレーム撮影機能もついてます。

ネオプリ年末年始特大号

リミテッドカセット　20フレーム

クリスマスカードや年賀状にぴったりのフレームがそろってます！

ネオプリントスペシャルレトロコレクション

メッセージ付き

なつかしくってオシャレ。いま女の子に人気のレトロ調フレーム満載！

米国「リプレイ」誌　プレイヤーズ・チョイス

11月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ブリッツ99（ミッドウェー）	9.27
2	サイト4（アタリゲームズ）	9.25
3	ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	8.67
4	トータルバイス（コナミ）	8.60
5	ゴールデンティー'98（ITC）	8.19
6	ブリッツ（ミッドウェー）	8.18
7	トーナメント・ゴールデンティー3Dゴルフ（ITC）	8.15
8	トーナメント・ソリテヤー（ダイナモ）	8.00
9	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	7.89
10	ソリテヤーチャレンジ（ダイナモ）	7.88
11	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	7.68
12	エリア51（アタリゲームズ）	7.47
13	クリプトキラー〔ヘンリーエクスプローラーズ〕（コナミ）	7.20
14	ラジカルバイカーズ（アタリゲームズ）	6.94
15	バーチャコップ（セガ社）	6.86

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	タイムクライシス Ⅱ（ナムコ）	9.72
2	クルージン・ワールド（ミッドウェー）	8.67
3	ロストワールド・ジュラシックパーク（セガ社）	8.55
4	SFラッシュ・ザ・ロック（アタリゲームズ）	8.24
5	トップスケーター（セガ社）	8.20
6	エアーコンバット22（ナムコ）	8.20
7	アクアジェット（ナムコ）	8.00
8	ビーストバスターズ・セカンドナイトメア（SNK）	8.00
9	カリフォルニアスピード（アタリゲームズ）	7.98
10	ガンブレードニューヨーク（セガ社）	7.91
11	アルペンレーサー 2（ナムコ）	7.80
12	マンクスTTスーパーバイク（セガ社）	7.75
13	デイトナUSA 2（セガ社）	7.73
14	タイムクライシス（ナムコ）	7.65
15	ハーレーダビッドソン（セガ社）	7.60

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ソウルキャリバー（ナムコ）	8.77
2	テッケン〔鉄拳〕3（ナムコ）	7.60
3	マーヴルvsカプコン（カプコン）	7.50
4	ゴールデンティー'97（ITC）	7.45
5	ダイナマイトコップ（セガ社）	7.38
6	ワールドクラスボウリング（ITC）	7.33
7	バスタ・ムーブ・アゲイン〔パズルボブル2〕（タイトー）	7.25
8	メタルスラッグ 2（SNKネオジオ）	7.21
9	ストライカーズ1945 パートⅡ（彩京／ワールドワイドビデオ）	7.19
10	フィッシャーマンズベイツ〔バスアングラー〕（コナミ）	7.17
11	ポリストレーナー（P&Pマーケティング）	7.14
12	ゴールデンティー3Dゴルフ（ITC）	7.09
13	ライデン〔雷電〕ファイターズ 2（セイブ／ファブテック）	7.06
14	デッドオアアライブ（テクモ／ファブテック）	7.00
15	マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター（カプコン）	6.73
16	ライデン〔雷電〕DX（セイブ／ファブテック）	6.70
17	ストリートファイター3・セカンドインパクト（カプコン）	6.65
18	ゼロポイント（ユニコ／ゲームビジョン）	6.64
19	Xメンvsストリートファイター（カプコン）	6.62
20	サーフプラネット（アタリゲームズ）	6.62

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	モンスターバッシュ（ウィリアムズ）	9.18
2	メディーバル・マッドネス（ウィリアムズ）	8.07
3	ロスト・イン・スペース（セガ・ピンボール）	8.00
4	アタック・フロム・マーズ（バリー）	7.79
5	ノーグッド・ゴーファーズ（ウィリアムズ）	7.38
6	アダムスファミリー（バリー）	7.30
7	シアター・オブ・マジック（バリー）	7.26

《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

セガ社とカプコンの音楽CD

SNKも3作品

タイトーとコナミのビデオも

業務用TVゲームのサウンドなどを収録した音楽CDおよびプレイ画面を収録したビデオテープのうち、十－十一月発売分の主なものは次のとおり。

「サムライスピリッツ2・アスラ斬魔伝・オリジナルサウンドトラックス」＝SNK「ハイパーネオジオ64」の同名ゲーム音楽を二十二曲、同基板の音源を使い収録。またキャラクターボイスもすべて収録している。ポニーキャニオンのサイトロンレーベルから、価格二千三百十円（税込み、以下同じ）で十月七日発売。

また同ゲームの「アレンジトラックス」も十月二十一日発売となった。これは尺八や能楽の笛など和楽器とギターなどの混成により、同ゲームの雰囲気をより強く表現したアレンジ版で、十二曲を収録。価格二千九百四十円。

「コナミ・ベストセレクション98秋」＝コナミの「レーシングジャム」や「テラバースト」「ファイティング武術2nd」「ソーラーアサルト」「バトルトライスト」などTVゲーム八タイトルから計四十二曲のサウンドを収録。いずれの曲も初めてCDに収録されたもの。コナミ／キングレコードから価格二千二百四十三円で十月九日発売となった。

「スパイクアウト」＝セガ社の同名CG格闘ゲームから収録。デジタルロックとドラム、ベースを融合させた楽曲とDJターボ&DJトモによるリミックスで構成されている。マーベラスエンターテイメントから価格二千三百十円で十月二十一日発売。

「オペレーションタイガー」＝タイトーの同名CGガンゲームのオリジナルサウンドとともに、同ゲームでは使われなかったデモナレーションを利用して新たなストーリーを作成するとともに、書き下ろしエンディング曲（歌）も加えて収録している。ZUNTATAレコードから価格二千五百五十円で十一月二十一日発売。

「超鋼戦紀キカイオー！オリジナルサウンドトラック」＝カプコンの同名CG格闘ゲームのすべてのオリジナルサウンドとキャラボイス、SEを計百十分にわたって収録。初回特典としてオリジナルカレンダーとテレビをデザインしたボックス付き。セルピュータから価格二千九百四十円で十一月二十一日発売。

「ぷよぷよSUN・DX」＝コンパイルの同名TVパズルゲームのオリジナル全曲のほか、同社の仁井谷社長が歌うソロデビュー曲、六十トラックのボイスなども収録している。テイチクから価格二千五百円で十一月二十一日発売。

「ビートマニア・サードMIXコンプリート」＝コナミの同名リズムアクションゲームの曲をすべて収録。また同ゲームに使われている曲のうち五曲の新曲を「PS」でプレイできるようにした〝アペンドディスク〟も付いている。コナミ／キングレコードから価格三千三百六十四円で十一月二十七日発売。

ビデオテープは次の二タイトルある。

「ビートマニア」＝同ゲームの「サードMIX」バージョンによる基本的テクニックやスーパープレイのようすなどを紹介したオリジナル攻略ビデオで、同ゲームの全国決勝大会「ビートマニア日本一頂上決戦」のもようも収録されている。コナミ／キングレコードから十一月二十七日発売。価格三千円。

「サイキックフォース2012」＝タイトーの同名CG格闘アクションゲームの各キャラクターの紹介や得意技、連続技、対戦のプレイ画面、さらにさまざまなエンディングなどもまとめ、計百分以上にわたって収録している。またマル秘のおまけコーナーもある。新声社から十月三十日発売。価格五千八百円。

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ウォルトディズニー社決算

テーマパーク部門好調

「カリフォルニアアドベンチャー」2年後開園

米国ウォルトディズニー社（カリフォルニア州バーバンク、マイケル・アイズナー会長兼CEO）は十一月三日、第四・四半期（九月末までの三ヵ月間）決算と、九八年度決算を発表した。

第四・四半期の売上高は前年同期比一三%増の六十一億四千七百万ドル、純利益は二四%減の二億九千六百万ドルだった。部門別売上高は、アニメ映画などクリエイティブコンテンツが八%増の二十八億六千二百万ドル、ペイTVなど放送が一八%増の十七億六千百万ドル、テーマパークス&リゾートが一八%増の十五億二千四百万ドル。

クリエイティブコンテンツ部門はコスト高にもかかわらず、米国で劇場用映画が、米国以外で家庭用ビデオがふるわなかった。

九八年度決算の売上高は六・三%増の二百二十九億七千六百万ドル、当期利益は四・四%増の十八億五千万ドルとなった。部門別売上高は、クリエイティブコンテンツが二%増の百三億二百万ドル、放送が一〇%増の七十一億四千二百万ドル、テーマパークス&リゾートが一〇%増の五十五億三千二百万ドル。

テーマパークス&リゾート部門では「アニマルキングダム」開園、ディズニーランド内の「トゥモローランド」リニューアル開園、「ディズニークエスト」、「ESPNゾーン」、「ディズニー・クルーズライン」開始があった。

なおディズニーランド隣接地に計画されている第二テーマパーク「カリフォルニア・アドベンチャー」はすでに建設が進められており、二〇〇一年一月開園の見通しとなった。カリフォルニア州の自然と歴史をテーマとするもので、映画ビジネスをとりあげる「ハリウッド」、自然との調和を表わす「ゴールデンゲート」、ボードウォークライドのある「パラダイスビーチ&ピア」、そしてハイテクをテーマにしたゾーンで構成される。建設中のようすを見ることのできる展望タワーも建築される。

ストライコ社の

「プロメテウス」

ゲームワークスが導入決定

最新式ゲーム場「ゲームワークス」を展開している米国ゲームワークス社（カリフォルニア州ユニバーサルシティ、マイケル・モントゴメリー社長）は、ストライコ社（アトランタ、ヤング・キム社長兼CEO）の映像シミュレーターを各ゲーム場に導入することになった。両社が合意し、今年中に実施することにしたもの。

ストライコ社の映像シミュレーターは「プロメテウス」といい、PCゲームをもとに業務用にしている点が大きな特徴。三軸の電気水力学的なモーションベースで動き、横に三つ並べた三画面方式（視野は一三五度）となっている。

九七年設立のまだ新しい会社で、「プロメテウス」開発に当って、特注品の高価なものを避け、既成のハードウェア、部品を利用した。こうしてPCゲームをインストールすることで、インタラクティブなモーション・シミュレーターが実現することになった。

最初のゲームソフトはインタープレイ社の「ディセント」と「VRスポーツ・パワーボート」。後者を入れた「イクストーム・パワーボートレーシング」は九七年末までに製品化され、今春出荷された。これは新しいレーシングコースを追加するなどバージョンアップしている。

セガ・ゲームワークス社との合意に基づき、ストライコ社はさらに面白いゲーム内容をこのシミュレーター用に開発していくことになる、としている。

「パワーボート・レーシング」の画面と本体

AMOA98－99年期

会長にJ・S氏

AAMAと協力関係強める

スタンフィールド氏

全米AM機オペレーター協会、AMOA（アミューズメント&ミュージックオペレーターズ・アソシエーション）の新会長（九八－九九年期）にスタンフィールド・ベンディング社（ウィスコンシン州ラクロス）のジム・スタンフィールド氏が、AMOAエキスポ98を機に就任した。春の役員会で内定していたもので、ドン・ヘス前会長（九七－九八年期）から会長職を引き継いだ。

AMOAは十月から、十三年ぶりに自前の事務局を持つことになり、事務局責任者としてジャック・ケレハー専務を迎えた。またエキスポの企画運営で、専門会社のウィリアムズ・グラスゴウ社に委託するなど、このところ組織に関する大がかりな改革を進めている。

事務局はAAMAと隣り同士となり、エキスポ運営の委託先もAAMAと同じになった。加えてAMOAは、AAMAの元会長スチーブ・コーニスバーグ氏らを役員会メンバーに加えており、AMOAの春の役員会はAAMA主催のASI99（三月十一－十三日、ラスベガス）に伴いラスベガスで開かれる。

AMOAとAAMAの協調関係はこのところ目立っており、将来はエキスポの合併もあり得るとの見方も出て来た。AMOAエキスポは、九九年九月二十三－二十五日、二〇〇〇年九月二十一－二十二日、いずれもラスベガスで開催される予定で、日本側とのサミット会合も期待されている。

ファンエキスポ98

AM自販機激減

規模縮小でASIと合併か

ゲーム場と遊園地の中間的なファミリーファンセンター（FEC）向けの展示会とセミナー、ファンエキスポ98が十月十五－十七日、オーランドのコンベンションセンターで開かれたが、IAAPAショー98の影響もあり規模を小さくした。

ファンエキスポはFECオペレーター協会のIAFECが主催、リードエキジビション社が企画運営しており、今回は三百五十社（前回百五十六社）が八百三十五小間（千小間）に出展、展示スペースを約一七%減らした。

主な出品機はリデムプション機構付きのアーケードゲーム機、クレーンなど景品提供機、キディライド、映像シミュレーターなど。前回多かった写真シール機などAM自販機は激減した。またTVゲーム機はAAMAの共同小間とSNKが出品したにとどまった。主なTVゲーム機メーカーはほとんど出展しなくなった。

新製品ではフォトベンド社の試作品「フォトザップ」が注目された。これはインターネットで写真つきEメールを送るというもの。他にレーザートロン社が出品した「クレージーバス」、セイデル社の「ホーシン・アラウド」などがある。

IAFECの役員任期は一部を除き一年交代となっている。ハロルド・スクリプスキー前会長に代わって、フィル・デアンジェロ氏が会長となった。ナムコ・サイバーテインメント社のジョージ・スミス副社長が新役員のひとりとなった。

次回は九九年九月、ラスベガス開催を予定しているが、AAMAによる三月のASIと合併したらどうかという話が関係者の間で強まっている。すでにリード社とグラスゴウ社間の交渉も進んでおり、可能性が強くなった。

International Trade Show

IMA'98 (Frankfurt, Germany)	Nov. 18-21
Asia Amusement Machine Show (Shanghai, China)	Dec. 4-6
Amusexpo/Forainexpo'98 (Paris, France)	Dec. 8-10
EELEX'98 (Moscow, Russia)	Dec. 13-15
Amuse World'98 (Seoul, Korea)	Dec. 19-22
1999	
ATEI/ICE'99 (London, UK)	Jan. 26-28
AOU Expo'99 (Chiba, Japan)	Feb. 17-18
India Amusement Expo (New Delhi, India)	Feb. 24-25
ASI'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 11-13
Enada Spring (Rimini, Italy)	Mar. 11-14
Fexpo'99 (Barcelona, Spain)	Mar. 18-20
Theme Parks & Fun Center Show (Dubai,U.A.E.)	Mar. 23-25
Int'lGamingBusinessExpo(LasVegas,U.S.A.)	Mar. 23-25
World of Entertainment (Prague, Czech Republic)	Apr. 29-May1
TiLE'99 (London, UK)	May 11-13
E3 (Los Angeles, U.S.A.)	May 13-15
Asian Amusement Expo'99 (Singapore)	Jul. 14-16
TAMA-GTI'99 (Taipei, Taiwan)	Jul. 16-19
EXIMI'99 (Mexico City, Mexico)	Aug. 11-12

新「スターウォーズ」で

米任天堂に許諾

5年間、世界的規模で

米国任天堂と米国のルーカスアーツ・エンタテインメント社は十一月三日、新作映画「スターウォーズ・エピソード1」に関するTVゲーム化権を五年間、世界的規模で任天堂が獲得したと発表した。

「スターウォーズ」新三部作はルーカスアーツ社がハリウッドで製作しており、その第一作「エピソード1」は九九年五月に米国で公開される予定。この映画に基づくTVゲームは、「N64」用にルーカスアーツ社が開発するものと、「ゲームボーイカラー」用に任天堂が開発するものがあって、いずれも任天堂から発売になる。

任天堂が許諾を受けているのは三作で、一作目は「スターウォーズ・ローグ・スカッドロン」。この「N64」用は拡張パック（約三十ドル）を使用する初めての製品で、十二月にも約六十ドルで出荷される。「GBカラー」用は十一月、約八十ドルで出荷される。

話題のマシン

SNKから「ラジカルバイカーズ」

ピザ配達を競う

ガエルコ社／アタリゲームズ社のTVバイク走行

㈱エス・エヌ・ケイ(SNK、本社大阪、高堂良彦社長)から、スペインのガエルコ社製アップライト型TVバイク走行ゲーム機「ラジカルバイカーズ」が、十二月十日発売となる。

これは製造許諾を得ている米国アタリゲームズ社を通じSNKが国内総発売元となったもので、国内向けはSNK製キャビネットを使用。

ゲームはミニバイクでピザを目的地に届けるというもので、ライバルのピザ屋配達人と競走する。アクセル付きのハンドルグリップを握ってプレイする。初級、中級、上級の三つのエリアがあり、計十二コースを設定。

途中で斜面があればアクセル全開で突っ込み、ハンドルをタイミングよく手前に引くとジャンプする。奇想天外なショートカットコースが至る所(計二十一ヵ所)に隠されており、怪しいと思われる場所を探しうまく突っ込めば雰囲気が一変する。またロケット装着で超高速走行になったり、邪魔な自動車をけり飛ばすなどアイテムも多彩。制限時間内に目的地に到着すれば次のコースへと進む。時間オーバーまたはライバルに追い抜かれるとゲーム終了。画面視点の変更もできる。二台接続による二人通信プレイも可能。完成品OP価格七十三万円。

ラジカルバイカーズ

子ども用にコンパクト化

ドアが自動開閉

こまや「ワンダーハウス」

㈱こまや(本社神戸市、尾上芳郎社長)から、プライズマシン「ワンダーハウス」が十月下旬発売となった。

これは「マジカル9ドアーズ」の子ども向けバージョンで、ドアを四つに減らしコンパクト化したもの。

ドアにはそれぞれ種類の違う犬のイラストが描かれており、二つのドアを開けて中に景品(七十五ミリカプセル)があればそれを取り出して取得できる。前作のドアは手で開閉したが、同機は安全性を考えノブに触れると自動的に開き、閉まる時も自動となった。OP価格五十九万八千円。

ワンダーハウス

「システム12」の音楽ゲーム

リズム感で対戦

ナムコから「パカパカパッション」

㈱ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から「システム12」基板の新作として、㈱プロデュース開発TVリズムアクションゲーム「パカパカパッション」が十二月三日発売となる。

これは音楽に合わせて画面の指示どおりボタンを叩いていくゲームで、二人同時プレイも可能。

ボタンで奏でる楽器(音)をピアノやドラムなど四種類から選択。また選んだキャラが画面中央で踊る。画面端に丸いカラーチップ(計四色)が積み上げられ、その側面が上からランダムに光っていくので、これに対応した色のボタンを叩く。叩くタイミングで自分と相手キャラの足元にあるチップが増減し、一定のラインまで積み上がってしまうとゲーム終了。計七ステージ構成。難易度も選択できる。操作盤付き基板キットOP価格十九万八千円。

パカパカパッション

新趣向のプライズゲーム機

「チョロQ」走行

タカラAM「プルプルレーサー」

㈱タカラアミューズメント(本社東京、佐藤博久社長)から、ドライブゲームを内容としたプライズマシン「チョロQプルプルレーサー」が九月中旬発売となった。

これはミニカー玩具「チョロQ」をハンドルで操作し、フィールド盤面内をゆっくり走らせるゲーム。フィールドには模型のビルが建ち並び、その間の道路を自由に進み、道路上のチェックポイントを通過しながら得点を重ねていき、制限時間内に一定得点以上になれば景品(七十五ミリカプセル)が払い出される。

チョロQの底に一定方向に並んだ繊毛のようなブラシが付いており、これが盤面の小刻みな振動(ハンドルで強弱操作)に対応しチョロQが移動するという仕組みを採用。OP価格四十九万八千円。

チョロQプルプルレーサー

話題のマシン

「スターウォーズトリロジー・アーケード」

名場面を再現し

セガ社から子ども用「つりぼり大会」も

㈱セガ・エンタープライゼス(本社東京、入交昭一郎社長)から、「モデル3」によるCGシューティングゲーム「スターウォーズトリロジー・アーケード」が十一月下旬発売となる。またTV魚釣りゲーム「つりぼり大会」が、十月下旬発売となった。

「スターウォーズトリロジー・アーケード」は、ルーカスフィルムのSF映画「スターウォーズ」三部作の名場面をリアルに再現したもので、映画に登場した戦闘機「Xウィング」や武装した「スピーダーバイク」、雪上用「スノースピーダー」などに乗って敵を撃破していくほか、光る剣「ライトセーバー」を使っての一騎打ちなど計六ステージが展開する。ステージ内に多くの分岐点を設定しストーリーが変わっていくとともに、力量によってはステージの結末やエンディングが異なる場合もある。

反動機構を採用したトリガースティックで画面内の照準を移動させビーム砲などを発射するが、盤面に二個ある大型照光ボタンを使う場面もある。ダメージを受けると画面右下の円形シールドゲージが減っていき、全部なくなるとゲーム終了。

キャビネットは一人用。さまざまな照明演出と大型スピーカーを搭載した五十インチ画面のDXタイプで標準価格二百二十七万五千円。またアップライト型も後日発売。

「つりぼり大会」は子ども向けで、二人同時プレイも可能。備え付けの反動機構付きリールとボタン一つを操作し、画面上で魚が食いつくとリールを巻き上げていく。魚はコミカルにデフォルメされた絵柄で、コイ、ナマズ、ザリガニなどがいて、その表情も豊かだ。

二人用では画面内に二本のサオと糸が表示され、二人が同じ魚をヒットする場合もある。釣り上げる魚の数を競う対戦と、二人で一緒に大物を釣り上げる協力モードの二種類から選択。

二十一インチ型完成品販売で標準価格六十二万二千五百円。

スターウォーズトリロジー・アーケード

つりぼり大会

新感覚TVパズル

渦巻き玉を消す

ミッチェルの「パズループ」

㈱ミッチェル(本社東京、尾崎ロイ社長)からTVパズルゲーム「パズループ」が、「スーパーカネコシステム」のソフトとして十二月三日発売となる。

これは渦巻き状のレールの上を外側から中央へ向かって、いろいろな色の玉が数珠つなぎになって進んでくるのを、中央の砲台から玉を発射し同色の玉を三つ以上つなげて消していくという新感覚のパズルゲーム。

ボリュームスイッチで砲台を三百六十度回転させ、砲台の中に出てくる玉をボタンで発射。三つ以上揃う所がない時は列の間に入れるか、レールの外へ発射し捨てることができる。同色の玉をすべて消したり、玉の進行を一定時間停止させたり、進む速度を遅くしたりするなどのアイテムもある。

画面内の玉を消して次のステージへと進むステージモード、ゲーム終了まで消し続ける〝とことんモード〟、二人同時プレイ(左右二画面分割)で相手に玉を送り込んだりする〝対戦モード〟の三タイプから選択。レールの最終地点まで玉が来るとゲーム終了。

ゲームカセットOP価格九万八千円、マザー基板とのセットは十四万八千円。

パズループ

TVシューティング

強力な接近攻撃

彩京「ガンバード2」

㈱彩京(本社東京、丹羽潤一社長)から、TVシューティングゲーム「ガンバード2」が十二月二日発売となる。

これは前作をバージョンアップし、新攻撃システムなどを加えグラフィックも強化したもの。縦画面、縦スクロールで七ステージ構成。八方向レバーと三つのボタンを操作する。

自機である空飛ぶキャラを一新し、魔法使いのギャル、優等生少女、ロボットなど五種類から選択。新攻撃システムは、前作で無制限に使えた〝ため撃ち〟にレベルゲージによる制限を加えた〝レベル制ため撃ち攻撃〟、ゲージを一つ消費する強力な〝接近攻撃〟があり、戦略性を高めた。緊急回避も可能。またステージ間のデモが百二十六通りあり、エンディングもストーリー分岐により数十種類に増やすなど内容を充実させている。

二人同時プレイ、途中参加も可能。基板OP価格十八万八千円。

ガンバード2

まるちかめらあいず No.326

山川萬里

一九九八年　夏

夏だからあたりまえだとはいえ暑い日々が続いた。

大阪の夏が暑いことについては全国的に定評がある。

今年は西日本だけが暑く、東日本は冷夏でビールが売れなかったという。冷夏でなくても東日本の夏は西日本の夏とは全然違う。

大阪では昼も夜も暑さにきれめがなく、夜になってもどろんとした暑熱に包まれている。

東日本の夏は昼間は暑いが、夕方になると暑さが途切れて朝方は涼風が吹いている。

暑いといっても一息つける間がある。

大阪の暑さはのべつ幕なしだから、正味こたえる。

八月も終りに近づいてくると、ボクシングのボディブロウのように、一夏の暑熱にうたれっぱなしだったのがじわじわと効いてくる。

そういう八月も終りに近づいてぐったりとしながら日々を過しているようなある日、朝日新聞の夕刊「私空間」という小さな欄に長部日出雄さんが書いている文の一部が気にかかる。

外出から帰り、坂道で汗びっしょりになったのをシャワーで流し、窓を開けて新聞をみていたが、窓からも熱い風しか入ってこない。

夜クーラーをかけるのは厭だが熱気にはかてずクーラーをいれる。

やれやれと一息ついてゆっくりと新聞を見なおす。

——大腸がんの手術を、数日後に控えた身となれば、だいぶ心境が違ってくる——

というのが気がかりである。

新聞を手にしながらいろいろとおもいを巡らせる。

まず医者の告知について、私自身はある時期から臆病になり、医師に告知されないように策を講ずるようになっている。

吉行淳之介が病いについて告知された時、あれほど滅多に冷静心を失わない人といわれていたのに

「残酷なことを平気な顔をしていいますね」

と色をなした。

その後病状が急変していった。

というようなことを何かの雑誌でみてからは特に、医師の告知に対する拒否反応がつよくなってしまった。

入院していても動くことが出来るようになればよく脱走してしまう。

拘束されているようで、時間区切りの病院の指示に耐え切れないことが多い。

病院との最終的な関係については名医松田道雄が身をもって示してくれた。駄目だと自分で判断出来れば、食も断って自宅でじっとしていることである。

病院の喫茶店でたまたま同席した、芸術（文学）好きで仕事場以外では話好きな気のいい医師が話してくれたことがある。

この医師は喫茶店によく煙草をすいにくる。

高見順は僧侶の喝の後ずっと長い間息が続いていたという。

まだ身体が生きたがっている時にああいうことをするのはどうかとおもう。

逆の場合もあります。

全国民がその名を知っているある有名人の場合などは、極端だが身体の方が死にたがっているのに、あのスパゲティのようなパイプを沢山繋いで数箇月もの間の延命をはかった。

あれは死刑になるのよりもずっとずっと辛いことなのです。本人はパイプを外せと言おうとしても言えるだけの体力がないのだから。

本人の意識の面からいえば、もうずたずたという状況を遙かに通り越していて、いいようがない状態だった、とおもいます。

この医師は診断を下す際にはどちらかといえば寡黙な人であった。

自分の治療には自信があったのだろう。ダンディでもあった。

黙って自分についてこい、そうすれば間違いない、と目では話をしているようだった。

入院中の病院からの脱走についても、顔では仕様がないことをといいながら言葉では何も言わなかった。

この医師が「いつでも好きな時に来て下さい」

といえば、もう来なくてもいいということであり、無罪放免である。

痛みが消えてゆくと、もうそろそろ例のあれを言ってくれるのではないかとおもうようになる。

そうおもってから三箇月も通院させられたこともある。

いちばん最初に

「いつでも好きな時に来て下さい」

といわれた時にはついうっかりと考えることもなしに

「いや、こういうところにはあまり来たくないです」

と応えてしまい。

その直後からどうして

「ありがとうございます」

とこの年齢になりながら素直に感謝の念をあらわせなかったのかと、自分が嫌になった。

勿論、長部さんが堂々と大腸がんと書いているのには、それが完治したという裏付けがあってのことだろう。

病院の喫茶店では大腸がんの人にも多く会っている。

いろいろと多種多色のビッグビジネスの総務部長が大勢いた。

体力があり無神経な人はこのポストを乗りこえ重役になり、良心的な人はストレスから病気にかかって脱落してゆく、その分岐点がこのポストのようである。

同じ腸のがんでも十二指腸と大腸では大きな違いがある。

大腸がんの人はがいして根が明るく陽気で朗らかで、自分の腸は通常の人よりも可成ながく手術によって普通の腸の長さになったとか、退院する場合にも、服用する薬のなかに抗がん剤が入っていないからがんといってももう完全に治癒している、と明るい雰囲気の中で退院していった。

あまりにも元気になり、退院前日に病院の風呂で滑って足首を骨折して退院が延期になった人もいた。

本人には悪いが周囲の人はそれをきいていかにもあの人らしいと笑いの渦が生じ、またあの人がいてくれたら面白い話で笑わせて貰えるというので、その人のおもわぬ不幸が周囲の誰もを幸福にしたことがある。

多分、長部さんの場合にも大腸の長さが手術によってようやく人並になって元気になられたことだろう。

いやいやまだ私たちよりも腸が長いのではないかという外野席からの声もある。

DECEMBER　1

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ― ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャストライカー　２　バージョン98（セガ社） Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	7.83
2	2	サムライスピリッツ　２　アスラ斬魔伝（ＳＮＫネオジオ） Warriors Rage (SNK)	7.08
3	3	スパイクアウト（セガ社） Spike Out (Sega)	7.07
4	7	ソウルキャリバー（ナムコ） Soul Calibur (Namco)	6.64
5	5	ストリートファイター　ZERO　３（カプコン） Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	6.60
6	8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters '98 (SNK)	6.42
7	9	すくすく犬福（ビデオシステム／トーワジャパン） Quiz Lucky Dog* (Video System)	6.41
8	–	対戦ホットギミック　快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten" * (Psikyo)	6.29
9	–	カオスヒート（タイトーＧネット） Chaos Heat (Taito)	6.22
10	6	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	6.17
11	4	超鋼戦紀キカイオー（カプコン） Tech Romancer (Capcom)	5.83
12	13	ダイナマイト刑事　２（セガ社） Dynamite Cop (Sega)	5.67
13	10	ライデンファイターズ　ＪＥＴ（セイブ） Raiden Fighters JET (Seibu)	5.50
14	14	テトリス・ザ・グランドマスター（アリカ／カプコン） Tetris The Grand Master (Arika/Capcom)	5.43
15	11	デッドオアアライブ・プラスプラス（テクモ） Dead or Alive Plus Plus (Tecmo)	5.38
16	12	鉄拳　３（ナムコ） Tekken 3 (Namco)	5.19
17	16	対戦ホットギミック（彩京） Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	5.13
18	17	スーパーワールドスタジアム　98（ナムコ） Super World Stadium 98 (Namco)	4.89
19	15	弾銃フィーバロン（ケイブ／日本システム） Fever SOS (Cave/Nihon System)	4.83
20	22	ファイナルロマンス　Ｒ（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	4.71
21	23	ストライカーズ１９４５　Ⅱ（彩京） Strikers 1945 Ⅱ (Psikyo)	4.70
22	19	ランドメーカー（タイトーＦ３） Land Maker (Taito)	4.55
23	27	ファイナルロマンス　４（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 4* (Video System)	4.45
24	18	子育てクイズマイエンジェル　３（ナムコ） Quiz My Angel 3* (Namco)	4.43
25	24	闘魂烈伝　３（ナムコ） NJ Prowrestling (Namco)	4.41

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	–	ダンスダンスレボリューション（コナミ） Dance Dance Revolution (Konami)	9.50
2	1	ビートマニア　3rd　Mix（コナミ） Beatmania 3rd Mix [Hip Hop Mania 3] (Konami)	8.54
3	2	ポップンミュージック（コナミ） Pop'n Music (Konami)	7.69
4	4	タイムクライシス　２（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX) (Namco)	6.90
5	3	レースオン／（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Race On! (SD/DX) (Namco)	6.71
6	5	オーシャンハンター（ＳＤ／ＤＸ）（セガ社） Ocean Hunter (SD/DX) (Sega)	6.67
7	–	スーパービシバシチャンプ（コナミ） Super Bishi Bashi Champ (Konami)	6.10
8	11	トップスケーター（セガ社） Top Skater (Sega)	5.90
9	12	セガラリー　２（ＤＸ）（セガ社） Sega Rally 2 (DX) (Sega)	5.78
10	8	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社） The House of The Dead (Sega)	5.77
11	7	デイトナＵＳＡ　２（ＤＸ／２Ｐ）（セガ社） Daytona USA 2 (DX/2P) (Sega)	5.69
12	9	ゲットバス（セガ社） Get Bass (Sega)	5.60
13	13	テクノドライブ（ナムコ） Techno Drive (Namco)	5.56
14	10	電車でＧＯ／　２高速編　3000番台（タイトー） Go By Train 2 -3000 (Taito)	5.40
15	16	ファイナルハロン（ナムコ） Final Furlong (Namco)	5.33

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	2	メディーバルマッドネス（ウィリアムズ／タイトー） Medieval Madness (Williams/Taito)	5.00
2	3	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	3.96
3	1	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	3.90
4	4	ツイスター（セガ・ピンボール） Twister (Sega Pinball)	3.54
5	5	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway/Taito)	3.29

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ラブゲティステーション（辰巳電子／アトラス） Lovegety Station (Tatumi/Atlus)	7.99
2	2	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan)	7.86
3	3	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	7.14
4	4	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	6.00
5	5	なんでもシール委員会（アイマックス／ジャレコ） Sticker Magic (Imax/Jaleco)	5.50

Poor Results For Namco In Japan Mkt

Namco Ltd., Tokyo, announced its mid-term results and revised its fiscal year results on November 10. Although Namco's revenue has grown steadily, the net income has shown a downturn reflecting the slump in the domestic coin-op game market. It is anticipated that growth in the home video game sector will not compensate for the drop in coin-op results.

Namco's revenue for the mid-term ended September 1998 was ¥55,874 million, up 11.7% over the same period a year ago, and net income ¥2,086 million, down 10.1%. A breakdown of revenue shows that arcade operation income accounted for ¥30,353 million, up 2.3%, coin-op games ¥10,122 million, down 1.1%, home videos ¥13,659 million, up 44.8%, and others ¥1,739 million, up 147.4%.

A breakdown of exports shows that coin-op games accounted for ¥3,325 million, up 10.5%, home videos ¥8,324 million, up 119.7%, and others ¥1,697 million, up 175.6%. The export total was ¥13,347 million, and its ratio increased from 14.8% in the preceding year to 23.9%.

According to Namco, since the start of shipments in April, "Time Crisis 2" has turned out to be a hit with sales of 6,000 units including exports. Sales of home video game software for "Play Station" grew strongly in both the USA and Europe on the back of the hit game "Tekken 3". At arcades, the drop in income from existing locations was covered by increasing the new openings.

As of the end of September, there are 471 Namco-operated arcades in Japan, 332 in North America, 11 in Europe, and 18 in Asia, totaling 832. There also are two theme parks in Japan. Namco is planning to open 50 arcades within a year till March 1999.

A post-revision forecast of revenue for the fiscal year to end March 1999 was ¥109,000 million (vs. ¥117,000 million in the preceding forecast in May), and net income ¥2,800 million (vs. ¥5,500 million). A post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year was ¥149,000 million (vs. ¥156,000 million), and final net income ¥3,600 million (vs. ¥6,200 million).

Oriental Land Revises Results Downward

Oriental Land Co., Ltd., the operator company of "Tokyo Disney Resort", announced its results for the mid-term ended September 1998 and revised downward its forecast for the fiscal year ending March 1999. It is anticipated to incur a lower net income due to the increasingly weak consumption and higher costs in the midst of Japan's dark economic recession.

Oriental Land's mid-term revenue was ¥91,650 million, up 4.2% over the same period a year ago, and net income ¥5,815 million, down 22.7%. A breakdown of revenue shows that attractions accounted for ¥40,105 million, up 0.9%, goods sales ¥34,318 million, up 6.8%, restaurants ¥16,929 million, up 7.3%, and others ¥297 million, down 1.3%.

A post-revision forecast of revenue for the fiscal year was ¥182,500 million (vs. ¥183,200 million in the preceding forecast in May), and net income ¥11,300 million (vs. ¥12,600 million).

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

Shochiku To Shut Down Theme Park

Shochiku Co., Ltd., Tokyo, announced that it will close on December 16 the theme park "Kamakura Cinema World" (28,000 m²) which was opened in October 1995. The number of visitors has decreased sharply leading to sustained losses, Nobuyoshi Otani, president of Shochiku, explained at a press meeting on November 10.

Shochiku, a major Japanese movie film company, reported its results for the mid-term ended August 1998, on October 30. Its mid-term revenue was ¥23,689 million, down 10.1% from the same period a year ago, and net loss ¥3,373 million. A breakdown of revenue shows that the revenue from "Kamakura Cinema World" accounted for ¥660 million, down 51.7%, thus imposing a heavy burden on Shochiku's management.

This theme park was opened within Shochiku's Ofuna Movie Studio with an investment of ¥10,000 million. However, the number of visitors which had averaged 170,000 per month in 1995, has decreased to 40,000 with no hope of recovery.

Many Handhelds At Tokyo Game Show

"Tokyo Game Show" (October 9–11, Tokyo Big Sight), an event for introducing new home video game software titles to consumers, turned into a show for unveiling handheld video games. 92 companies exhibited their products at 1,481 booths of this event which is sponsored by the Computer Entertainment Software Association (CESA). The show was visited by about 156,000 persons for three days including traders and players.

Although Nintendo did not exhibit, a third party unveiled "Game Boy Color" which was very popular. An 8-bit color handheld video game, it was shipped on October 21 at the retail price of ¥8,900.

SNK unveiled "NEO·GEO Pocket" (both monochromatic and color versions) for the first time, and attracted quite a bit of attention. A 16-bit handheld video game, its game cartridge can be used commonly by both monochromatic and color versions. The monochromatic version was shipped on October 28 at the retail price of ¥7,800. The color version whose price is not yet fixed, will be shipped in March 1999.

Bandai announced that it will ship 16-bit "Wonder Swan" (¥4,800) in March 1999. It features a monochromatic liquid crystal, and Bandai is planning to develop a color version in the future. Its size is nearly same as that of "NEO·GEO Pocket". Depending on the type of game content, it can also be used in an upright format.

Sega intends to ship the 128-bit home video console "Dream Cast" on November 27 at the price of ¥29,800. While concentrating an all-out effort on "Dream Cast", Sega has also endeavored to develop 8-bit "Visual Memory" (now being shipped) of personal digital assistance (PDA).

Sony Computer Entertainment introduced the PDA "Pocket Station" for "Play Station" for the first time at the current show. A 32-bit handheld video played by loading software down from the "Play Station", it will ship on December 3 at ¥3,000.

Bank Group Backs USJ

Aimed at the opening in the spring of 2001, the ground-breaking ceremony of the theme park "Universal Studios Japan" in Osaka was performed on October 28. On November 5 a bank group announced that it will invest ¥125,000 million in this project. With these funds, it is now sure that Osaka will have its own theme park to rival Tokyo's "Disney Resort.

The joint venture company, USJ Co., Ltd., Osaka, is managing the "Universal Studios Japan" project. 38 companies invested in the joint venture, including Osaka City which is a big shareholder. Licensed by Universal Studios Inc., USA, USJ is aiming to open the first "Universal Studios" outside the USA.

The ground-breaking ceremony was attended by Toshio Tsuchizaki, president of USJ, Ron Meyer, president & CEO of Universal Studios, and Arnold Schwartzenegger, popular actor, who helped in heating up the atmosphere.

The total investment of ¥165,000 million is made up of ¥125,000 million from the bank group and ¥40,000 million from USJ itself. After completion, "Universal Studios Japan" is expected to be visited by at least 8.5 million persons per year.

NAMCO ARCADE NEWS
namco
やはり
大本命は
ナムコ!?
ビデオゲームは
これに決まりャ!
ナムコ・ワンダーページ
インターネットで最新の製品情報をお届けしています
http://www.namco.co.jp/
今度は"馬"を育てよう!
ダービークイズ マイドリームホース
1995年のベストセラー作品は どれでしょうか?
ガンメンウォーズ
バカバカパッション
©1998 PRODUCE ALL RIGHTS RESERVED
てんこもり シューティング
ファイティング レイヤー
©ARIKA CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.
※画面は開発途中のものです。
レースオン!DX
レースオン!SD
スクープ
緊急発売!!
タイムクライシス2 シングル
ピンポイント ショット
ファミスタ グランドスラム
ザ・ビンゴショー
クールガンマン
トラベルチャンス
©1998 IDEA MECHANISM CENTER
ラッキーガラポン
ビューティークラブ ウィンター バージョン(仮称)
アタックプラレール
©TOMY
"プラレール"は株式会社トミーの登録商標です。
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。
「遊び」をクリエイトする──株式会社ナムコ
本 社 〒146-8655 東京都大田区矢口 2-1-21 TEL. 03(3756)2311(大代)
販売一部(東 京) 〒146-8656 東京都大田区多摩川 2-8-5 TEL. 03(3756)2311(大代)
(札 幌) 〒003-0803 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2 TEL.011(822)5002(代)
(名古屋) 〒461-0001 愛知県名古屋市東区泉1-2-8 TEL.052(962)3343(代)
販売二部(大 阪) 〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1-21-26 TEL. 06(338)3511(代)
(福 岡) 〒812-0006 福岡県福岡市博多区上牟田 2-12-24 TEL.092(474)5605(代)
©1998 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED